ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

U S E R • ΤΕΥΧΟΣ 3 • ΔΡΧ. 400

MEGA REVIEW
M1 TANK PLATOON

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
25 JOYSTICKS

HARDWARE TEST
SAM COUPÉ

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
PHOTO LAB

PLUS
ΝΕΑ, FLIGHT SIMULATOR
ADVENTURES, TIPS
GEM, COMPILATION

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS
• BLACK HOLE • THIRD COURIER • BALLISTIX • KRYPTON EGG
• PLAYER MANAGER • P47 • X-OUT • RVF HONDA

WELCOME TO THE FIRST NEW AGE COMPUTER GAME...

E-Motion



'Ενα φανταστικό παιχνίδι που πρέπει να το έχει κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του. Paul Rand



Το E-motion είναι έργο μιας ιδιοφυίας. Gary Penn

Ψυχραιμία. Το E-MOTION είναι εδώ για να σας ψυχαγωγήσει, να διευρύνει το μυαλό σας κι όχι να το ταλαιπωρήσει. Το E-MOTION (το Ε σημαίνει Einstein) σας φέρνει σ' ένα κόσμο χωρίς ένταση και άγχος, στη Νέα Εποχή! Παίζετε για να κερδίσετε ή απλά να διασκεδάσετε με τα πολύχρωμα puzzle και τα άπειρα patterns που συνεχώς εναλλάσσονται. Το E-MOTION είναι γι' που θέλουν να αντικρύσουν τον 21 αιώνα!

- 50 επίπεδα με 3 bonus levels
- Μοναδικά raytraced γραφικά (16 bit μόνο)
- 4κάναλος στέρεο ήχος (16 bit μόνο). Υποστηρίζει κάρτα Ad lib
- 2 players option
- Ρεαλιστική ομαλή κίνηση
- 32 χρώματα (Amiga)
- Κρυφά bonus

CBM 64/128
AMSTRAD
CASSETTE & DISK
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE



ATARI ST
AMIGA
IBM PC
& 100% ΣΥΜΒΑΤΟΙ

THE GAME THAT DOES FOR COMPUTERS WHAT EINSTEIN DID FOR PARTICLE PHYSICS!

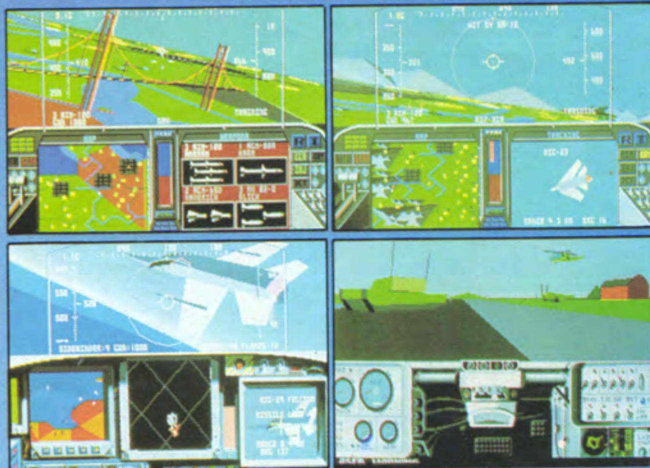


ARCADE ΕΠΕ, Ελασσόνος 3, 35100 Λαμία, Ελλάδα, Τηλ: 0231-33390 FAX: 0231-38800, Αθήνα Τηλ: 2774233

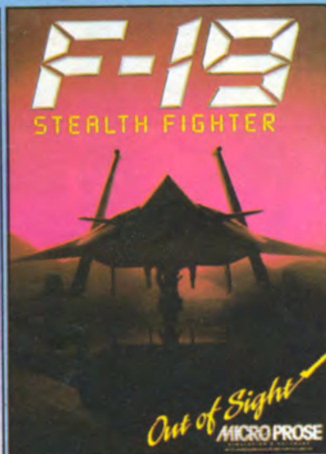
ΕΦΤΑΣΑΝ ΤΑ ΝΕΑ SIMULATIONS!

Κάντε ένα διάλειμα απ' την δουλειά σας για να γνωρίσετε τον μαγικό κόσμο των Microprose simulation.

Οδηγήστε στη μάχη μια διμοιρία από 4 M1 Tanks, πιλοτάρετε τα εκπληκτικά F15 και F 19 ή γίνετε κυβερνήτης ενός πυρηνικού υποβρυχίου στην διάρκεια του Γ' παγκοσμίου πολέμου. Γνωρίστε τον μαγικό κόσμο δράσης και ρεαλισμού της Microprose.











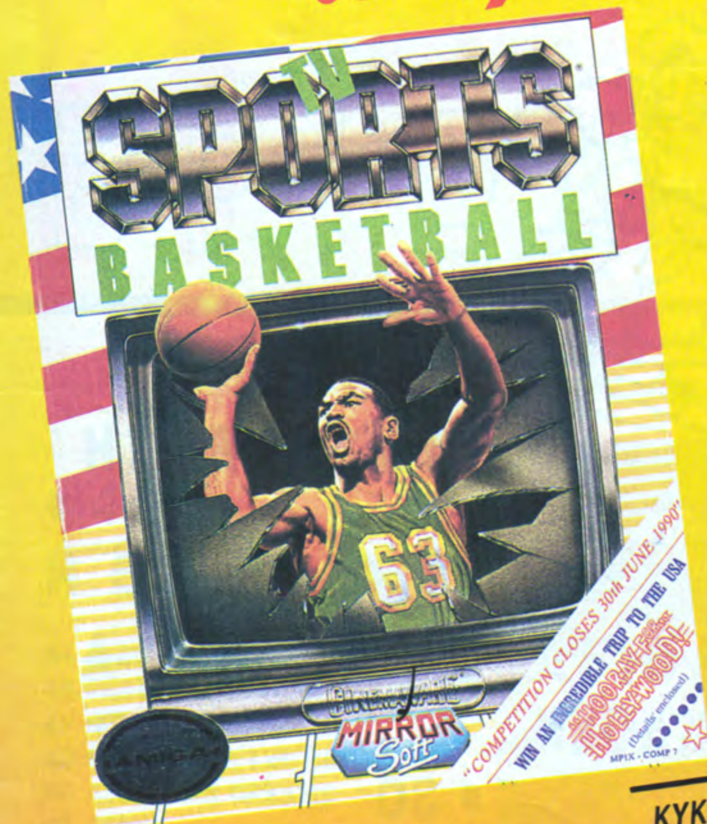


MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

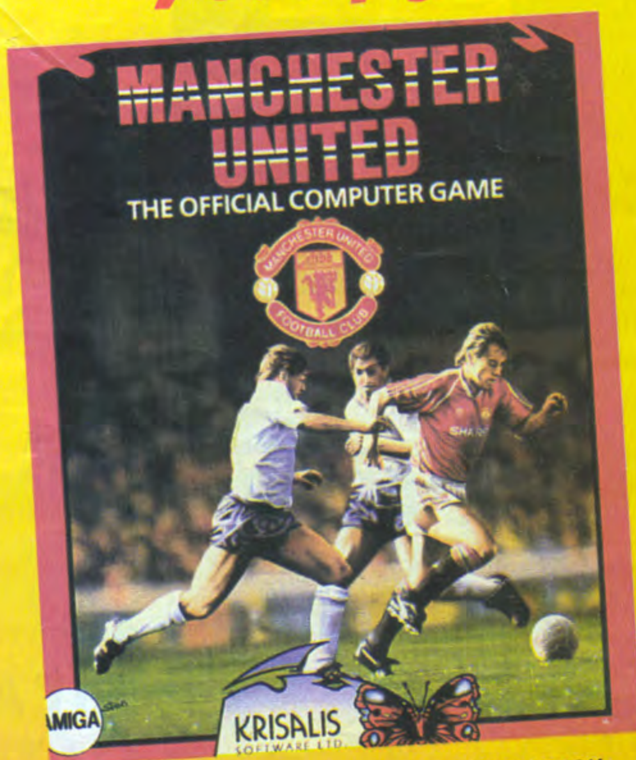
DELTA
COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775.

the Best Games

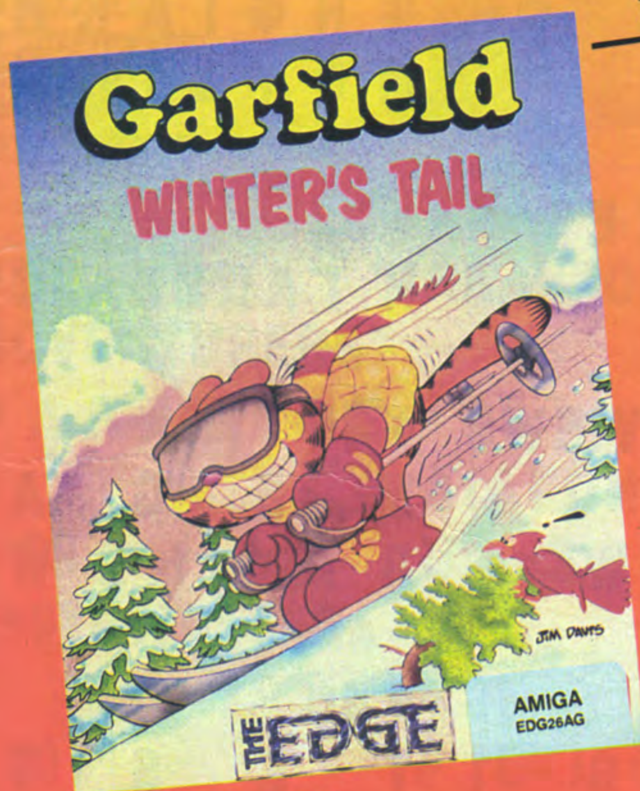


AMIGA
ΣΥΝΤΟΜΑ IBM PC, ATARI ST



AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CASS/DISK
SPECTRUM CASS/DISC, COMMODORE CASS/DISK
ΣΥΝΤΟΜΑ IBM 5,25΄΄ ΚΑΙ 3,5΄΄

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ
ΟΛΑ ΤΑ
ADVENTURES
ΤΗΣ SIERRA



AMSTRAD CASS/DISK
SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST



AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CASS/DISK
SPECTRUM CASS/DISK, COMMODORE CASS/DISK

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ GREEK Software
ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505, FAX: (01) 6442412.

ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ
ΣΕ AMIGA – ATARI ST



ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 • 10682 ΑΘΗΝΑ • ΤΘ 26154
ΤΗΛ.: 8234209 - 8234367 • FAX: 8237156

ΕΚΔΟΤΗΣ
ΔΡΟΣΟΣ Δ. ΔΡΟΣΟΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΚΩΣΤΑΣ ΒΡΟΥΛΑΚΗΣ
(HEDAYA)

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΖΕΙΝΑΚΗΣ
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΙΩΣΗΦΕΛΗΣ
ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΟΥΣΕΡΑ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
PHYLLIS LAZARIDIS
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΜΑΚΡΗΣ
ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΩΛΑΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΙΠΠΗΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΛΕΜΜΕΝΟΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΡΔΙΛΗΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

LAY OUT
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΑΕΡΟΓΡΑΦΙΣΤΑΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΑΝΟΥΤΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΕΩΡΓΙΑ ΜΑΡΑΓΚΟΥ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΑΝΝΑ ΓΛΥΜΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΡΑΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΠΑΠΑΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ





ΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ




94.5
fm Stereo
1ος
πρωτος σε ακροαματικοτητα
ιδιωτικος ραδιοσταθμος στη Β. Ελλαδα
ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΠΥΡΓΟΣ Ο.Τ.Ε – Δ.Ε.Θ. – ΤΗΛ: 263707 263796 FAX 268981

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Χωρίς καλά - καλά να το καταλάβουμε φτάσαμε στο τρίτο τεύχος. Χάρη στη σκληρή και αδιάκοπη δουλειά όλων των συνεργατών, αλλά και στη δική σας αυξανόμενη συμπαράσταση (που εκδηλώνεται με κάθε δυνατό τρόπο), το USER συνεχίζει την ανοδική του πορεία. Πιστεύουμε ότι ανταποκρινόμαστε στις απαιτήσεις σας και προσπαθούμε πάντα να ικανοποιούμε όλους τους αναγνώστες. Νομίζω ότι τα περιεχόμενα ΚΑΙ αυτού του τεύχους αποδεικνύουν τα παραπάνω.

Το hardware θέμα του μήνα είναι ο από καιρό αναμενόμενος SAM Coupe. Ένα νέο μηχάνημα πάντα αποτελεί είδηση και το USER φροντίζει για την ενημέρωσή σας.

Στο mega review παρουσιάζουμε το M1 TANK PLATOON, ένα simulator διαφορετικό απ' αυτά που είχαμε συνηθίσει μέχρι τώρα, ενώ στα πολλά και ποικίλα game reviews περιλαμβάνονται αρκετά USER HITs αυτή τη φορά.

Οι στήλες για τη γλώσσα C και την ψηφιακή μουσική συνεχίζονται, ενώ μπορείτε να διαβάσετε μερικά εντυπωσιακά θέματα στις καινούριες μας ενημερωτικές σελίδες POWER-ON. Και φυσικά υπάρχουν οι αγαπημένες σας στήλες των adventures, των tips, των previews κ.τ.λ. Μήπως όμως ξεχάσαμε το διαγωνισμό μας; Όχι βέβαια! Ήταν δυνατό να σας αφήσει το USER χωρίς δώρα;

Έχετε λοιπόν μπροστά σας ένα πραγματικά ατελείωτο μενού επιλογών, που ειλικρινά ελπίζουμε ότι θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Αν θέλετε τη δική μας συμβουλή, δοκιμάστε απ' όλα!

Δε μένει λοιπόν παρά να σας ευχηθούμε Καλό Πάσχα και καλή ανάγνωση μέχρι το τέταρτο τεύχος.

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

POWER ON

AMIGA 500 + 8086

Εάν έχετε μία Amiga 500 και κάποιος είπε ότι μπορείτε να της βάλετε κάρτα PC από εκεί που μπαίνει η A501 μνήμη σίγουρα είχε δίκιο. Το πρώτο πράγμα που εντυπωσιάζει είναι το μέγεθος της κάρτας. Αυτή σχεδιάστηκε για να χωράει στη θέση της A501 και περιέχει όλο το απαραίτητο hardware για πλήρη εξομοίωση του PC με ένα megabyte μνήμης και ρολόι με μπαταρία. Το PC emulator έχει 8086 επεξεργαστή στα 7.14 MHZ και η μνήμη χρησιμοποιείται και για τους δύο. Τα γραφικά και οι κάρτες που χρησιμοποιεί δεν έχουν κανένα πρόβλημα. Η τιμή του είναι γύρω στις 300 λίρες. Με τα λεφτά αυτά παίρνετε 512K RAM extra μνήμη για την Amiga και ένα hardware PC emulation μαζί με ένα πρόγραμμα, το Pheonix που σας δίνει τις απαραίτητες οδηγίες για το DOS. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε: Bitcon Devides Ltd, 88 Bewick Road, Gate Shead, Tyne & Wear, NE8 IRS.





CONSOLEMANIA

Όλος ο κόσμος βαδίζει προς τις Game Consoles που αργά αλλά σταθερά κατακτούν την αμερικάνικη αγορά. Πάρτε για παράδειγμα την Amiga Console με CD – ROM SYSTEM για να τρέχει παιχνίδι! Η τιμή της είναι γύρω στις 400 λίρες που είναι οπωσδήποτε υψηλή για μια κονσόλα.

Ήδη, ένας τεράστιος πόλεμος έχει ξεκινήσει από τη Nec (την εταιρία που κατασκεύασε το Pc Engine και το Super Grafx) που ετοιμάζει ένα νέο μηχάνημα, ακόμα όμως δεν υπάρχουν συγκεκριμένες πληροφορίες για αυτό. Η αντίπαλη μεριά, η SEGA, είχε μεγάλη επιτυχία αφού 200.000 σπίτια έχουν από ένα Sega System. Η εταιρία αυτή μπήκε δυναμικά στην αγορά με άλλο τρόπο, μια τεράστια συνεργασία της με Software House. Τα πρώτα από αυτά είναι είναι η GRANDSLAM, US GOLD και TITUS. Από αυτήν την συνεργασία ανακοινώθηκαν δώδεκα καινούργιοι τίτλοι όπως το Gauntlet, Paperboy, Fire 'n Forget και Indiana Jones. Έτσι η Virgin Mastertronic θα αρχίσει την επίσημη παραγωγή των περισσοτέρων προγραμμάτων σε 16 – bit Sega Mega Drive. Άσχημα νέα όμως για τους ήδη κατόχους αυτού του μηχανήματος (στην παλιά έκδοση) είναι ότι τα παιχνίδια που αναφέρονται πιο πάνω δεν θα λειτουργούν.



ΕΝΑ MOUSE (;) ΠΟΛΥ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ



Το Power Mouse συνδυάζει τις συνηθισμένες λειτουργίες ενός ποντικού με την ευχρηστία ενός προγραμματιζόμενου calculator. Διαθέτει 40 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και μπορείτε να έχετε μέχρι 240 προκαθορισμένες λειτουργίες!

Το Power Mouse είναι ειδικά σχεδιασμένο για να δουλεύει με το Lotus 1 – 2 – 3, αλλά συνεργάζεται επίσης με άλλα spreadsheets, desktop publishing προγράμματα και πακέτα σχεδιασμού.

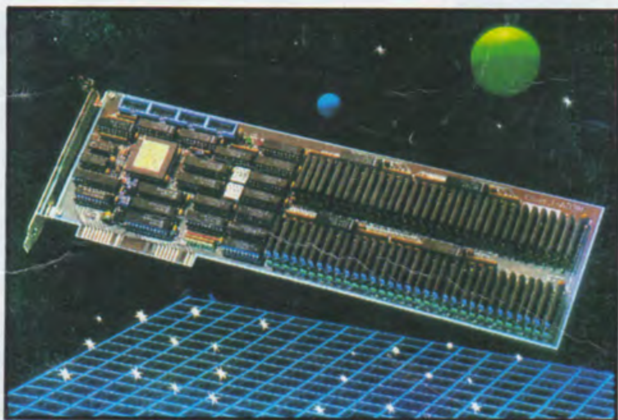
Μπορείτε να καθορίσετε μια σειρά ή στήλη από αριθμούς ή ένα τμήμα της και να το μετακινήσετε, να το αντιγράψετε, να το σβήσετε κ.τ.λ. Ειδικά πλήκτρα όπως Row, Copy, Column και διάφορα άλλα επιταχύνουν την εργασία σας γιατί αντικαθιστούν ολόκληρες ακολουθίες από πατήματα πλήκτρων στο keyboard και στο mouse.

Το Power Mouse συνεργάζεται με IBM PC και συμβατούς καθώς και με τις περισσότερες κάρτες γραφικών. Απλά συνδέστε το στη σειριακή θύρα και τρέξτε το συνοδευτικό πρόγραμμα λειτουργίας.

Χρησιμοποιεί την οπτικομηχανική μέθοδο με μια διακριτικότητα 200 dpi, ενώ η ταχύτητά του ξεπερνά τα 800 mm ανά δευτερόλεπτο. Το κατασκευάζει μια Καλιφορνέζικη εταιρεία, η ProHance Technologies (1558 Siesta Dr., Los Altos, Ca 94022) και κοστίζει 195 δολλάρια.

Αν αυτό ονομάζεται ποντίκι, τότε...

ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΓΙΑ ΠΟΛΥ ΛΙΓΟΥΣ



Η MEGA – Link03 είναι μια κάρτα που χρησιμοποιεί ένα transputer T425 ή T800 στα 20, 25 ή και 30 MHz και μπορεί να χειριστεί από 1 μέχρι 32Mbytes μνήμης. Οπωσδήποτε, η κάρτα αυτή σας χρειάζεται μόνο αν ασχολείστε με εξαιρετικά απαιτητικές εφαρμογές όπως εξομοιώσεις συστημάτων, ρομποτική, CAD/CAM πακέτα, 3 – D graphics και animation, sampling πάνω από 16 bits σε υψηλές συχνότητες κ.τ.λ.

Η Mega – Link03 συνεργάζεται άψογα με μια μεγάλη ποικιλία έτοιμου software και υποστηρίζει νέα αναπτυξιακά εργαλεία όπως parallel C, FORTRAN, Pascal και το περίφημο λειτουργικό Helios που θα διαθέτει και το νέο transputer workstation της Atari (ATW).

Η κάρτα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνη της ή σε δίκτυο και μπορεί να συνδεθεί με μια ευρεία γκάμα περιφερειακών: κάρτες επέκτασης, κάρτες γραφικών, SCSI controllers κ.ά. Αν είστε κάτοχος ενός PC (ή συμβατού), ενός Atari ST ή μιας Amiga, μπορείτε να προσθέσετε την κάρτα αυτή στον εξοπλισμό σας και να έχετε ένα ρυθμό μεταφοράς δεδομένων 400 Kbytes ανά δευτερόλεπτο, χάρη στις έξυπνες τεχνικές DMA που χρησιμοποιεί.

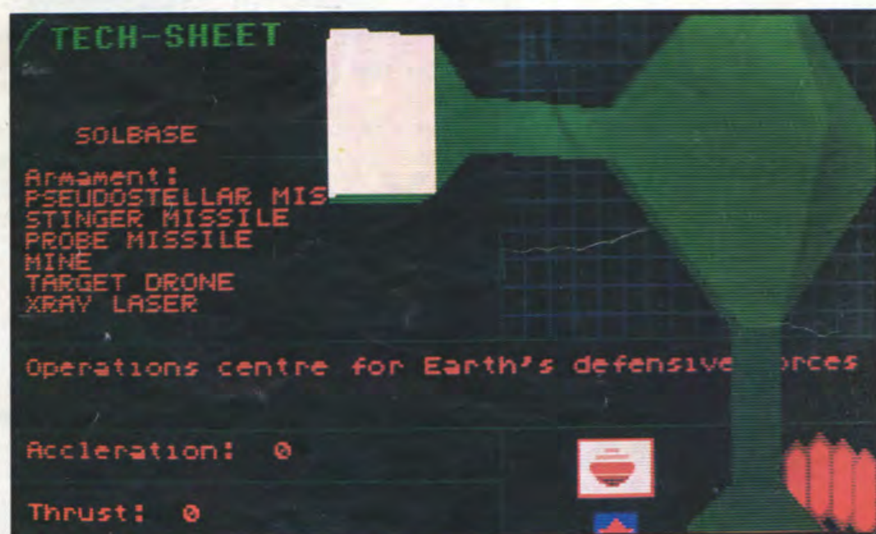
Η τιμή της στη Γερμανία είναι 3.450 μάρκα (περίπου 300.000 δρχ.) με T800 στα 20 MHz και 1 Mbyte RAM. Κάθε πρόσθετο megabyte κοστίζει 950 μάρκα. Για περισσότερες πληροφορίες: Sang Computersysteme GmbH, Am Wuennesberg 13, 4300 Essen 1, West Germany.

WARHEAD LIFE &

Το 2100, μία εποχή που η βία, οι πόλεμοι και η αναρχία βρίσκονται σε έξαρση, συμβαίνει κάτι που επιβεβαιώνει την διάσπαση της Γης. Εξωγήινοι κάνουν την επίθεση τους ύστερα από πολλά χρόνια ειρήνης. Τα αποτελέσματα της πρώτης επίθεσης είναι φρικτά: δισεκατομμύρια άνθρωποι νεκροί και ο πλανήτης σχεδόν κατεστραμμένος από τη ραδιενέργεια. Τότε ο πληθυσμός της Γης γίνεται πάλι ένα και ενωμένος φτιάχνει ένα παντοδύναμο μαχητικό διαστημόπλοιο που το οδηγείτε εσείς και καλείστε να βγάλετε τη Γη από αυτή τη δύσκολη θέση. Το σκάφος σας παίρνει πολλά είδη όπλων, που μπορούν και να συνδυαστούν μεταξύ τους. Το παιχνίδι αποτελείται από σαράντα διαφορετικά levels με διαφορετική αποστολή στο καθένα. Μάχες γίνονται στη Γη αλλά και στο διάστημα. Μην ξεχνάτε ότι στη Γη υπάρχουν και άνθρωποι γιά αυτό προσέξτε πού πυροβολείτε. Τα γραφικά του είναι τέλεια και ο συνδυασμός των χρωμάτων μοναδικός, κυρίαρχο χρώμα είναι το μεταλλικό. Τα εφφέ είναι ρεαλιστικά και η μουσική υπόκρουση συνδυάζεται τέλεια με τα εφφέ, χωρίς να γίνεται κάποιο μπέρδεμα μεταξύ τους. Το Warhead θα κυκλοφορήσει στα τέλη του μήνα.



Συντομα θα κυκλοφορησει ενα προγραμμα που είναι πραγματικά πολύ πρωτότυπο. Στο Life & Death παίζετε το ρόλο ενός μαθητευόμενου γιατρού που βρίσκεται σ' ένα νοσοκομείο και προσπαθεί να αποκτήσει πείρα και δεξιοτεχνία. Το παιχνίδι απαιτεί

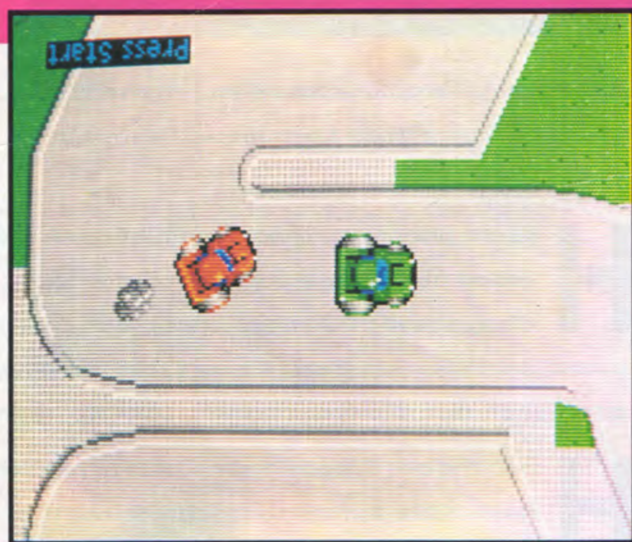






HOT ROD

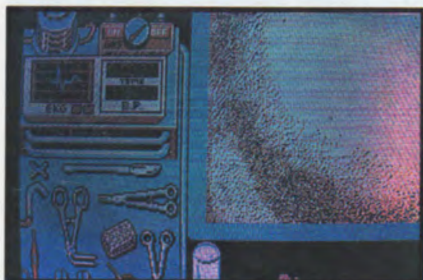
Το Hot rod προέρχεται από την Activision που σίγουρα έκανε μία από τις πιό πετυχημένες conversions από coin-op. Στο παιχνίδι ελέγχετε ένα αμαξάκι έχοντας στόχο τη νίκη ή μία θέση ανάμεσα στους τρείς πρώτους γιά να περάσετε στην επόμενη πίστα. Το παιχνίδι έχει πολλά έξυπνα εφφέ που θα σας εντυπωσιάσουν, όπως η βροχή που κάνει γλιστερό τον δρόμο εμποδίζοντάς σας να οδηγήσετε ή ακόμα και τεράστιες πέτρες που καλύτερα είναι να μην βρεθείτε στο δρόμο τους. Μετά από κάθε πίστα και αν έχετε κάνει καλό χρόνο παίρνετε bonus και μπορείτε να αλλάξετε μέρη από το αμάξι σας, όπως λάστιχα ή την μηχανή. Τα γραφικά του Hotrod είναι πολύ καλά και εντυπωσιακά με φανταχτερά χρώματα. Ακόμα ο ήχος είναι ρεαλιστικός όπως είναι και το σημείο που φτιάχνετε το αμάξι σας. Θα κυκλοφορήσει στα τέλη του μήνα.

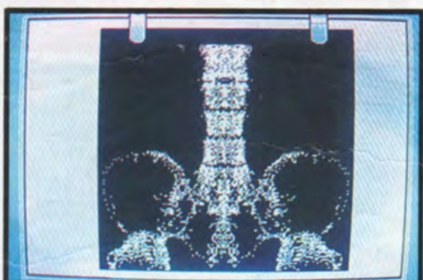


DEATH



καλή επιλογή συνεργατών, ανελλιπη παρακολούθηση μαθημάτων(!) και ικανότητα εύκολης απορρόφησης νέων γνώσεων. Μεγάλη πρωτοτυπία και ρεαλισμός είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του. Ούτε λίγο ούτε πολύ μπορείτε να γίνετε ένας σωστός χειρούργος!

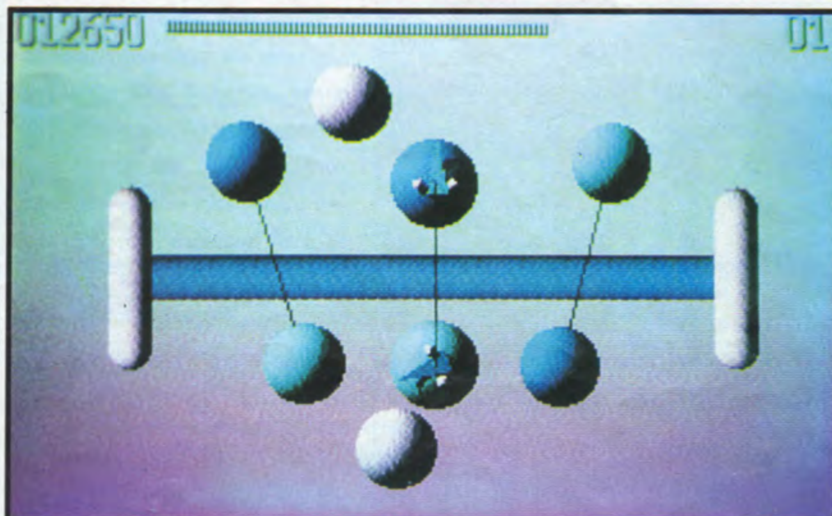




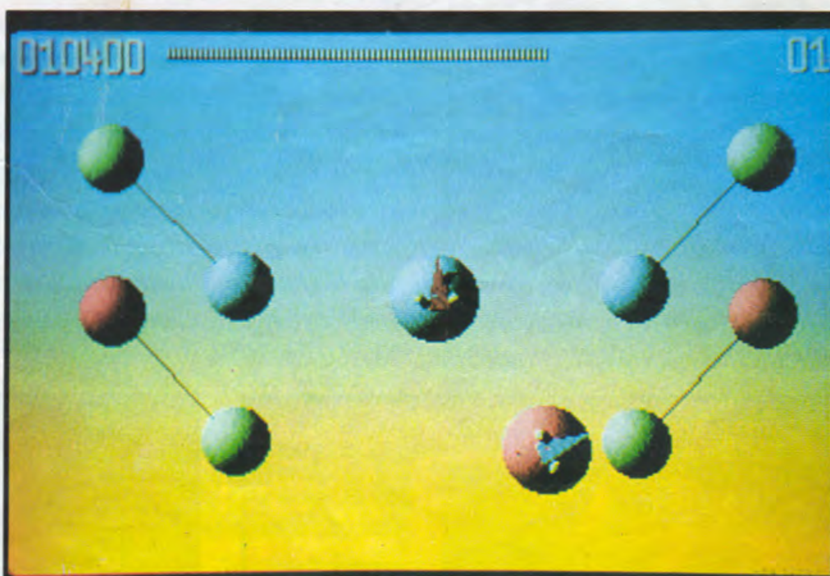
R V F HONDA

Αν σας αρέσουν οι μηχανές και οι αγώνες ταχύτητας τότε αυτό το πρόγραμμα είναι για σας. Πολύ καλή αίσθηση χειρισμού και οδήγησης, πραγματικές πίστες, digitised ήχος. Πραγματικά ένα πολύ δυνατό πρόγραμμα, αφού σας προσφέρει και τη δυνατότητα επικοινωνίας δύο υπολογιστών μαζί. Και αν ξέρετε από simulators, τότε θα ξέρετε ότι το όνομα MICROPROSE υπόσχεται πολλά.

E-Motion



Το E-Motion ειναι απο τα παιχνίδια που ξεκινουν νεα ειδη στον τομεα της διασκεδασης και είναι σίγουρα πρόκληση. Εδώ μάλλον βρίσκεστε στο μικρόκοσμο καθώς διευθύνετε μία σφαίρα που περιστρέφεται γύρω απο τον εαυτό της και γύρω από τα άλλα αντικείμενα. Σκοπός σας είναι να αλλάξετε τη θέση στις μπάλλες έτσι ώστε να περιστρέφονται χωρίς να έρχονται σε επαφή μεταξύ τους ή με τα εχθρικά άτομα, συνάμα πρέπει να προσέχετε και τα σώματα που έρχονται με ταχύτητα πρός τα πάνω σας. Το E-Motion είναι σε HAM και τα χρωματά του είναι κάτι το εντυπωσιακό αλλά ένα προτέρημα του είναι και η ομαλή κίνηση στα σώματα, δηλαδή η περιστροφή. Ο ήχος που ακούτε στα ηχεία του monitor είναι καταπληκτικός και ταιριαζει με το παιχνίδι. Σύντομα θα είναι στα χέρια μας.







COCTEL VISION



Το Coctel Vision είναι ένα νέο παιχνίδι της Tomahawk με ιδιαίτερο σενάριο. Ο τομέας του ειναι simulator, αλλά όχι αεροπλάνου ή ελικόπτερου αλλά διαστημόπλοιου!!! Στόχος σας είναι να ελέγξετε με επιτυχία το διαστημικό λεωφορείο μέχρι τη στρατόσφαιρα και να βάλετε σε λειτουργία κάποιους δορυφόρους. Αυτή είναι η πρώτη αποστολή. Ακολουθούν και άλλες αλλά πριν φτάσετε εκεί πρέπει να διαλέξετε διαστημόπλοιο, οπλισμό, πλήρωμα και γενικά ότι χρειάζεστε γιά να μπείτε με ασφάλεια σε τροχιά. Τα γραφικά του Coctel Vision ειναι προσεγμένα και σε 3D κάτοψη. Ο ήχος των μηχανών ειναι εντυπωσιακός καθώς είναι πιστός στην πραγματικότητα. Το περιμένουμε σε όλα τα formats.

BEYOND THE



Ενα εξωτικο προγραμμα απο την SOFTWARE TOOLWORKS. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί αληθινά 3D γραφικά και animation! Παίζετε μόνο αν φοράτε τα ειδικά στερεοσκοπικά



P47-THUNDERBOLT

Στο P47-Thunderbolt τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα. Κάθε στιγμή που περνάει γίνεται όλο και πιό ανυπόφορο, ο ουρανός έχει γεμίσει από εχθρικά αεροσκάφη. Εσείς λοιπόν με μόνο όπλο ένα μαχητικό, το P47, πρέπει πάση θυσία να είστε ο μόνος κερδισμένος χωρίς απώλεια γιατί δεν θα υπάρξει άλλη ευκαιρία. Τα όπλα που μπορείτε να πάρετε είναι οκτώ και κάθε ένα από αυτά είναι γιά διαφορετική χρήση. Το scrolling είναι οριζόντιο και το background είναι διαφορετικό σε κάθε πίστα και πολύ καλά σχεδιασμένο με πλούσια χρώματα. Σε μερικές πίστες γίνεται και διπλό με οριζόντια κίνηση για να φαίνεται η ταχύτητα του σκάφους σας. Ο ήχος είναι μέτριος μέχρι και λίγο μονότονος αλλά τα ηχητικά εφφέ εντυπωσιακά. Σύντομα θα κυκλοφορήσει για όλα τα μοντέλα.







BLACK HOLE



γυαλια που δινονται μαζί! Μια πραγματικη καινοτομία που ίσως αποτελέσει σταθμό στην ιστορία των τρισδιάστατων παιχνιδιών. Υπομονή μέχρι τον επόμενο μήνα, οπότε και θα διαβάσετε το review στο USER!



XENOPHOBE

Το Xenophobe είναι action oriented και έχει γρήγορη εναλλαγή οθονών. Σκοπός σας είναι να επιβιώσετε μέσα από τις διαδρομές και τα δωμάτια με τους εξωγήινους που έχουν σίγουρα εχθρικές διαθέσεις. Το παιχνίδι διαθέτει



πολλά όπλα με διαφορετική αποτελεσματικότητα το κάθε ένα. Ενα μεγάλο προτέρημά του είναι η μεγάλη γκάμα από εξωγήινους και το ομαλό animation που διαθέτει. Ακόμη, εντυπωσιακά είναι τα φίδια που αν δεν προλάβετε να τα χτυπήσετε πριν φτάσουν κοντά σας, δένονται γύρω σας μέχρι που σας σκοτώνουν αν δεν κάνετε κάτι γρήγορα. Το background του Xenophobe αλλάζει συνεχώς, χρησιμοποιώντας όλο και πιό



βαθιές αποχρωσεις μεχρι που τα πράγματα γίνονται πραγματικά σκούρα! Θα κυκλοφορήσει τον Απρίλιο γιά όλους τους υπολογιστές.

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

Αυτό το παιχνίδι σίγουρα όταν το δείτε δεν πρόκειται να το ξεχάσετε ούτε και θα σταματήσετε να το παίζετε. Η US GOLD επανέρχεται δυναμικά με μία νέα μοναδική σύλληψη το Knights of the Crystallion. Η υπόθεση όπως και σε όλα τα παιχνίδια είναι φανταστική και μας πηγαίνει πάλι στο παρελθόν. Πρέπει να αυξήσετε τις τηλεπαθητικές σας ικανότητες με το μαγικό κρύσταλλο και να γίνετε επαγγελματίας με τελικό σκοπό να φτάσετε σε επίπεδα προφήτη. Το Knights of the Crustallion υπόσχεται να σας παγιδέψει μέσα στο κόσμο του. Τα backgroynd γραφικά ειναι τέλεια όπως και η μίξη των χρωμάτων. Ακόμα εκπληκτικές ήταν οι διαφορετικές εικόνες και γενικά οι τόσες διαφορετικές ιδέες που είχαν γιά να μπορέσουν να τις δημιουργήσουν. Τα γραφικά γενικά -όπως και ο ήχος- είναι θαυμάσια, γι' αυτό προσέξτε το review που θα κάνουμε σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη μας γιατί θα είναι εντυπωσιακό. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σύντομα μόνο γιά Amiga αλλά και άλλες versions ετοιμάζονται.



CASTLE MASTER

Το Castle Master είναι τρισδιάστατο με κάτοψη από γωνία 30 μοιρών. Συνδυάζει επίσης το arcade με το adventure. Η ιστορία του εξελίσσεται στο δέκατο ένατο αιώνα. Εκεί πρέπει να βρείτε και να σώσετε τη πριγκήπισσα. Θα τη βρείτε σε ένα από τα τέσσερα κάστρα με τα 40000 δωμάτια (ένα αστείο κάναμε μην αγχώνεστε). Κακά τα ψέματα αλλά το παιχνίδι είναι δύσκολο. Αναλογιστείτε ότι κάθε κάστρο αποτελείται από πολλά δωμάτια και πατώματα. Το παιχνιδι χρησιμοποιεί ένα ελεύθερο πλάνο γιά κάθε αντικείμενο με πολλή λεπτομέρεια (zoom μέσα και έξω). Ο ίδιος τρόπος γιά animation στο χώρο χρησιμοποιήθηκε και στα γνωστά παιχνίδια Total Eclipse, Driller και Dark Side. Να είστε σίγουροι ότι θα υπάρχουν και πολλά puzzle γιά να λύσετε. Μείνετε λοιπόν στις θέσεις σας και ταξιδέψτε γιά άλλη μιά φορά στο παρελθόν.



MINI REVIEWS

TEENAGE QUEEN

Το παιχνίδι αυτό είναι μια καινούργια έκδοση για όλα τα μοντέλα της Amstrad. Το θέμα του όπως όλοι ξέρετε είναι ένα κλασσικό STRIP POKER με την μόνη διαφορά ότι οι εικόνες δεν είναι digitised, αλλά έγχρωμα σχέδια που προφανώς έγιναν με κάποιο από τα γνωστά σχεδιαστικά για τον Amstrad. Τα αποτελέσματα ήταν σαφώς αντίθετα από τις προσδοκίες μου, τα γραφικά ακόμη και σε πράσινο monitor ήταν εντυπωσιακά και ευδιάκριτα, στο έγχρωμο monitor όμως τα πράγματα μιλούσαν μόνα τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	71
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	61
ΓΕΝΙΚΑ	76

ΤΙΤΛΟΣ	Teenage Queen
HOUSE	ERE
FORMAT	CPC 6128
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Amstrad 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



Οι κανόνες του *TEENAGE QUEEN* είναι βασισμένοι στο απλό POKER. Οι μπλόφες είναι από τα βασικά κόλπα της αντιπάλου σας, καθώς πολλές φορές θα πέσετε στην παγίδα της. Ένα από τα κόλπα που χρησιμοποιεί είναι αυτό με το stay, καθώς εσείς νομίζετε ότι δεν έχει καλό χαρτί και ποντάρετε περισσότερο και σαφώς τότε χάνετε αν δεν έχετε καλό χαρτί.

Το *TEENAGE QUEEN* είναι από τις καλύτερες εκδόσεις παιχνιδιών από τα 16 bit και αυτό γιατί είναι από τα πιο γρήγορα σε ανταπόκριση και στο πληκτρολόγιο, αλλά και στο φόρτωμα από το δίσκο. Άλλο προτέρημα του παιχνιδιού αυτού είναι τα γραφικά του που είναι λεπτομερή και καλοσχεδιασμένα. Στον τομέα του ήχου που ο AMSTRAD δεν φημίζεται, τα δίνει όλα!! Το *TEENAGE QUEEN* είναι πράγματι αρκετά προσεγμένο.



STAR

Δύο χρόνια πέρασαν απ' την ανεπιτυχή επιδρομή των Egrons στη Novenia. Οι ήρωες της απελευθέρωσης της Novenia, Jaysan και Karta έχουν αποσυρθεί απ' την ενεργό δράση, και το διαστημόπλοιο που χρησιμοποιείται έχει πια μόνο μουσιακή αξία... Όμως, έφτασε ξανά η ώρα για δράση: Οι Egrons ετοιμάζονται να φτιάξουν ένα SUPERLASER κανόνι πάνω απ' τον πλανήτη MILLWAY, με σκοπό να καταστρέψουν τη Novenia. Έτσι, το διαστημικό συμβούλιο παραχώρησε στους Jaysan και Karta, το καλύτερο πολεμικό διαστημόπλοιο: το μοναδικό πρωτότυπο του Icarus.

Το παιχνίδι ξεκινάει μέσα στο cockpit του Icarus. Αρχικά, πρέπει να βρείτε όπλα για το διαστημόπλοιο σας, το οποίο διαθέτει μόνο ένα LASER-χρησιμο βέβαια, αλλά όχι αρκετά δυνατό. Μόλις λοιπόν το Icarus εφοδιαστεί κατάλληλα, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε για την κυρίως αποστολή: πρέπει να βρείτε τις βάσεις των Egrons, οι οποίες κατασκευάζουν τα υλικά για το LASER, και να τις καταστρέψετε. Οι βάσεις αυτές, βρίσκονται σκορπισμένες στους πλανήτες του ηλιακού συστήματος, και κυρίως στα φεγγάρια του MILLWAY.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	52
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89
ΓΕΝΙΚΑ	88

Ένα άλλο στοιχείο του παιχνιδιού, είναι το ότι πρέπει να εφοδιάζετε συχνά το Icarus, γιατί οι μηχανές του καίνε πολύ (!) για να αναπτύξουν μεγάλη ταχύτητα. Τα σημεία στα οποία μπορείτε ν' ανεφοδιαστείτε βρίσκονται πάνω σε πλανήτες, φεγγάρια, ή και σε τούνελ μέσα σ' αυτά. Εδώ, πρέπει να σταθούμε στα φαντα-

CHAMPION



Μετά το WAR OF LANCE, η STRATEGIC SIMULATIONS INC, παρουσιάζει ένα ακόμα παιχνίδι της γνωστής σειράς ADVANCED DUNGEON & DRAGONS.

Πρόκειται για το CHAMPIONS OF KRYNN.

Ένα ακόμα DUNGEON GAME, που μεταφέρει τον παίχτη σε μυθικούς κόσμους.

Όλα λοιπόν αρχίζουν μετά τον πόλεμο της λόγχης, έναν πόλεμο που το κακό νικήθηκε από τους γενναίους μαχητές του καλού.

Το κακό όμως δεν ξερει να χάνει και έτσι όσοι από τους μαχητές του έχουν μείνει προσπαθούν να διαλύσουν τις δυνάμεις του καλού και να φέρουν το χάος.

Έτσι εσείς αναλαμβάνετε να φτιάξετε ένα απόσπασμα αποτελούμενο από τολμηρούς και ριψοκίνδυνους χαρακτήρες για να του χαλάσουν τα σχέδια ανιχνεύοντας και εξολοθρεύοντας κάθε του ίχνος.

Αρχίζοντας το παιχνίδι επιλέγετε κάποιους χαρακτήρες για το απόσπασμα διαλέγοντας ανάμεσα σε 70 διαφορετικές φυλές την κατηγορία του χαρακτήρα π.χ. κληρικούς, μαχητές, μάγους, κλέφτες κ.τ.λ., το φύλλο αρσενικό ή θηλυκό!! και τέλος την ιδεολογία του χαρακτήρα.

Οι χαρακτήρες βαθμολογούνται ανάλογα από ορισμένες παραμέτρους όπως η φυσική δύναμη, ο τρόπος σκέψης, η ατομική επιδεξιότητα, η ευκινησία κ.τ.λ.

GLIDER II

στικά 3D VECTOR γραφικά του παιχνιδιού, και ιδιαίτερα στην - καταπληκτική -OUTSIDE VIEW. Τα πολύ καλά γραφικά, συνοδεύονται βέβαια και από την πολύ απαλή κίνηση, δημιουργώντας αποτελέσματα τα οποία σπάνια βλέπουμε σε PC ή συμβατό.

Γενικά, το παιχνίδι είναι πολύ καλό, και προσφέρει ατελείωτες ώρες εξερεύνησης και μαχών με τους Egrons. Το πολύ όμορφο πακέτο του STAR GLIDER II, εκτός απ' το manual και το μυθιστορηματάκι που περιέχει, διαθέτει και μια κασσέτα με μουσική, για να σας συνοδεύει την ώρα που παίζετε. Συνολικά, το STAR GLIDER II, είναι ένα τρομερό παιχνίδι, απ' τα καλύτερα του PC, και δεν πρέπει με κανέναν τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

ΤΙΤΛΟΣ	Star Glider 2
HOUSE	Rainbird
FORMAT	PC, ST, Amiga
ΤΙΜΗ	3400
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



OF KRYNN

Και έτσι έχουν την ανάλογη δύναμη να πολεμήσουν το κακό.

Ένα από τα πολλά προτερήματα του παιχνιδιού είναι ότι κατά τη διάρκεια του ο χαρακτήρας μπορεί να «ξεκουραστεί» κάποιες μέρες, ώρες, λεπτά τα οποία ορίζει ο παίχτης ανακτώντας έτσι δυνάμεις. Κάποιες κατηγορίες χαρακτήρων μπορούν να χρησιμοποιήσουν μαγικά ενάντια στις δυνάμεις του κακού οι οποίες εμφανίζονται με τη μορφή δράκων ή ζόμπι. Μπορεί επίσης να επισκευτεί τα μαγαζιά ή τις ταβέρνες κάποιας πόλης.

Το CHAMPIONS OF KRYNN είναι γενικά ένα αρκετά καλό DUNGEON GAME.

Συνεργάζεται με τις κάρτες γραφικών CGA, EGA, TANDY 1000, καθώς και με τις μουσικες κάρτες ADLIB, ROLAND LAPC, C/MS, TANDY 1000.

Τα γραφικά είναι και αυτά αρκετά αξιόλογα και γενικά η όλη πλοκή του παιχνιδιού είναι προσεγμένη.

Το MANUAL είναι απαραίτητο και για να μπείτε στο παιχνίδι γράφοντας αυτά που ζητάει αλλά και δίνει ορισμένες πληροφορίες, περιέχει χάρτες κ.τ.λ.

Το παιχνίδι χρειάζεται απαραίτητα 2 DRIVES, για να τρέξει, αλλιώς θα πρέπει μόνο στην αρχή θα αλλάξετε δισκέτες 12 φορές!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	73
ΓΕΝΙΚΑ	76

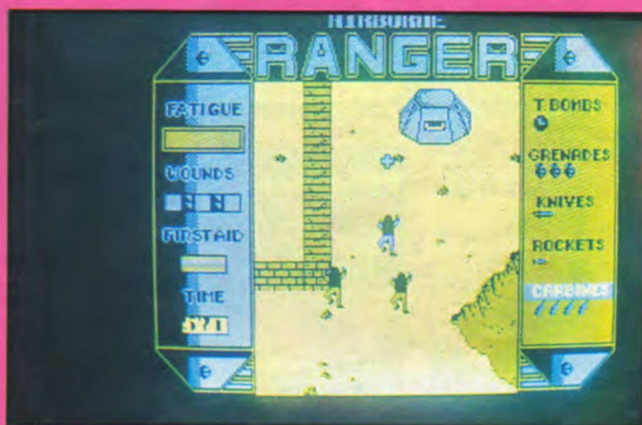
ΤΙΤΛΟΣ	Champions of Krynn
HOUSE	SSI
FORMAT	PC, ST
ΤΙΜΗ	3500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

AIR BORNE RANGER

Το παιχνίδι αυτό είναι κλασσικό στο είδος του (τύπου COMMANDO).

Μόλις αρχίζει το παιχνίδι και εμφανιστεί η οθόνη με τις αποστολές θα παρατηρήσετε το μεγάλο αριθμό και την πολυπλοκότητα που χρειάζονται για να τις φέρετε σε πέρας. Μόλις επιλέξετε μια από αυτές τις αποστολές βρίσκεστε να οδηγείτε ένα αεροπλάνο με πυρομαχικά. Τότε έχετε το δικαίωμα να ρίξετε τρία κουτιά σε όποιο σημείο της πίστας θέλετε και στο τέλος πηδάτε εσείς με αλεξίπτωτο, μόνο όμως στην αρχή της πίστας.

Αμέσως μόλις γίνουν αυτά το παιχνίδι αλλάζει και καθοδηγείτε έναν άνθρωπο οπλισμένο. Το παιχνίδι εδώ γίνεται πολύ δύσκολο και αυτό γιατί υπάρχουν πολλοί εχθροί, νάρκες στο δρόμο, χαντάκια γεμάτα από απροσδόκητες εκπλήξεις. Οι εχθροί είναι πολύ δύσκολο στο να τους πετύχετε γιατί σκύβουν ή σέρνονται στο έδαφος.



Μην ξεχνάτε όμως ότι και εσείς έχετε αυτές τις ικανότητες.

Η πίστα διαφέρει ανάλογα με την αποστολή που διαλέξατε.

Στον τομέα των γραφικών το παιχνίδι δεν τα πάει και τόσο καλά, τα sprites είναι άσχημα σχεδιασμένα καθώς και το background αποτελείται από απλά σχέδια χωρίς λεπτομέρεια και με λίγα χρώματα. Επίσης η κίνησή του είναι άβολη και δύσκολη στο χειρισμό απαιτώντας έτσι πολύ πρακτική. Ακόμα και ο ήχο του παιχνιδιού δεν είναι τόσο σπουδαίος αλλα δεν είναι τουλάχιστον άσχημος, τα ηχητικά εφέ και αυτά είναι απλά και μπορούμε να πούμε ότι θυμίζουν ήχο από τενεκέδες. Το μόνο που είναι πράγματι καλό είναι η μεγάλη γκάμα των αποστολών και ο τρόπος που πρέπει να εκτελεστούν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	61
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	65
ΑΝΤΟΧΗ	59
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	62
ΓΕΝΙΚΑ	68

ΤΙΤΛΟΣ	Air Borne Ranger
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC, ST, Amiga, CPC
ΤΙΜΗ	2600
TEST	Amstrad 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers





ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ '90



Πραγματοποιήθηκε από τις 28 Φεβρουαρίου ως τις 5 Μαρτίου στο στάδιο Ειρήνης και Φιλίας η 14η ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ, που υποτίθεται ότι είναι έκθεση υπολογιστών. Και λέμε υποτίθεται, γιατί είναι ζήτημα αν οι εκθέτες που παρουσίαζαν τα προϊόντα πληροφορικής ξεπερνούσαν το 50%. Τα τηλέφωνα, τα φωτοτυπικά μηχανήματα και τα FAX ήταν στις δόξες τους, ενώ είδαμε και περίπτερα που είχαν από πυροσβεστήρες και γυαλιά ηλίου, μέχρι θερμομασάζ και... φτερά ξεσκονίσματος! Η αποτυχία της έκθεσης φάνηκε και από τον αριθμό των επισκεπτών, που ούτε καν πλησίασε τις 80.000 που προέβλεπαν οι διοργανωτές. Συγκεκριμένα, το USER είχε τυπώσει 15.000 διαφημιστικά φυλλάδια που μοίραζε αδιακρίτως σε όλους και δεν κατάφερε να τα εξαντλήσει! Επιγραμματικά θα λέγαμε: «Κάθε πέρσι και καλύτερα».



Πάντως, δεν έλλειψαν και οι θετικές παρουσίες, όπως της SHARP, της CITIZEN, της INFOQUEST, της CANON, της MICROMEDIA και φυσικά του USER (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...). Επίσης, έλαμψαν διά της απουσίας τους μεγάλα ονόματα, όπως η ATARi, η APPLE, η COMMODORE και η AMSTRAD.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την CANON και την TANCO ELECTRONICS για την ευγενική συμπαράστασή τους προς το περιοδικό μας.

NEO COMPUTER SHOP



NEWS

Ενα καινούργιο computer shop έκανε την εμφάνισή του στη Δάφνη (Λ. Βουλιαγμένης 167 & Λήμνου 2). Το κατάστημα λέγεται MICRO DATA και βρίσκεται σε ένα χώρο ευχάριστο, λειτουργικό και προπαντός άνετο (110 τετραγωνικά μέτρα).

Μέσα από το CLUB δίνει σε κάθε πελάτη του τη δυνατότητα να αγοράσει οποιοδήποτε είδος με έκπτωση μέχρι και 30%. Για όσους δεν αντιμετωπίζουν έναν Η/Υ μόνο σαν παιχνίδι, στο χώρο αυτό διοργανώνονται σεμινάρια για όλες τις ηλικίες σε BASIC, ΛΟΓΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ, PASCAL, COBOL, MS – DOS κ.τ.λ

Στο MICRO DATA μπορείτε να βρείτε τα πάντα, όπως COMPUTERS, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ και φυσικά GAMES για όλους τους υπολογιστές. Με κάθε πώληση SOFTWARE ή HARDWARE παρέχονται ΔΩΡΕΑΝ εγκατάσταση, ενημέρωση, εκπαίδευση του χρήστη και φυσικά ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ.

Το MICRO DATA και ο υπεύθυνος του καταστήματος Ν. Μπρουτζάκης σας περιμένουν για μια συνάντηση γνωριμίας χαρίζοντας σας μία δισκετοθήκη! Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο 90 14 502.

CD – MACHINES

Αυτό σημαίνει να έχεις πολύ μνήμη. Αυτό που ονομάζεται επανάσταση στην αποθήκευση πληροφοριών είναι πια πραγματικότητα από την SONY. Πρόκειται για ένα οπτικό drive που χρησιμοποιεί laser τεχνολογία για να διαβάζει και να γράφει οπτικούς δίσκους. Το πρώτο CD – SYSTEM που μπορείτε να γράφετε και να διαβάζετε, όπως ένα απλό drive, για Amiga 500, 1000 και 2000. Το CD προσφέρει 600 megabytes σε δίσκο που μεταφέρεται.

Το όλο σύστημα έχει το πιο φτηνό κόστος ανά megabyte. Προφανές είναι ότι είναι μοναδικό CD που γράφει και σβήνει με τη φθηνότερη τιμή που έχει ποτέ ανακοινωθεί για CD (φυσικά είναι η πρώτη). Η τιμή του κυμαίνεται από 4.900 λίρες έως 7.600, που σίγουρα θα κάνει πολλούς υποψήφιους ιδιοκτήτες να σκεφτούν την αγορά του. Αλλά 600 megabyte δεν είναι λίγη μνήμη.

GPTERM – V4.0

Ενα νέο πρόγραμμα για modem έκανε την εμφάνισή του από την Αυστραλία. Το Gpterm V4.0 έχει Videotex και ANSI terminal δυνατότητες. Το πρόγραμμα αυτό κατασκευάστηκε για χρήστες που έχουν απαιτήσεις. Έτσι, δεν έχει κανένα πρόβλημα ούτε σαν Videotex, που χρειάζεται μεγάλη ευκολία χειρισμού. Το Gpterm έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να μην υπάρχει πρόβλημα χειρισμού για κανέναν, ούτε καν για καινούργιους χρήστες. Το πακέτο που διατίθεται περιέχει το πρόγραμμα και ένα λεπτομερέστατο manual (δεν έχει προστασία για αντιγραφή). Η τιμή του σε δολλάρια Αυστραλίας είναι 99. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε: Dr Grey Petry της GP Software (07) 36 61 402.

Ο 68040 ΤΗΣ MOTOROLA ΕΦΤΑΣΕ

Η MOTOROLA επιτέλους κυκλοφόρησε τον πολυσυζητημένο μικροεπεξεργαστή 68040 στα 25 MHZ με ταχύτητα γύρω στα 20 MIPS, που τρέχει προγράμματα σε διπλάσια ταχύτητα από τον 68030. Η τιμή του 32 – bit επεξεργαστή είναι 795 δολλάρια με κάποια χαρακτηριστικά όπως 3.5 εκατομμύρια floating point instructions το δευτερόλεπτο με μέγιστη ικανότητα τα οκτώ MFlops. Η ταχύτητα του επεξεργαστή λέει η MOTOROLA θα φτάσει τα 300 MHZ (!!) στα τέλη του 1995, η πρόβλεψη αυτή έγινε από τον Barry Waite, αντιπρόεδρο της Motorola. Ο 68040 θα χρησιμοποιηθεί σε Apple, Commodore, Bull, HP, NCR, Nixdorf, Philips και Unisys. Ο Baxter είπε ότι η παραγωγή του 68000 θα σταματήσει ως άμεση συνέπεια της έκδοσης του μεγαλυτέρου. Ο επεξεργαστής θα χρησιμοποιηθεί και σε μεγάλα συστήματα πολυπρογραμματισμού καθώς και σε workstations. Θέλετε και το «κουφό»; Ο Mike McCourt από το τμήμα marketing είπε ότι ο 68050 είναι υπό σχεδίαση!!!



ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΣΤΑ ΘΑΥΜΑΤΑ;

Σχεδόν έφτασε, σας λέμε αλήθεια και δεν αστειευόμαστε. Το πρόγραμμα που όλοι ονειρευόσαστε το AMOS σε δύο μήνες θα βρίσκεται στα χέρια σας (μόνο για AMIGA). Φαίνεται ότι η Mandarin ανακάλυψε κάποιο βασανιστήριο που ακόμα και το αρχαίο κινέζικο βασανιστήριο με το νερό δεν είναι τίποτα μπροστά του. Έτσι λοιπόν το να περιμένουμε δύο μήνες δεν είναι τίποτα το ανησυχητικό, σκεφτείτε τους κακόμοιρους τους προγραμματιστές. Η καθυστέρηση αυτή οφείλεται μόνο στο εγχειρίδιο του, μπορούσαν να φτιάξουν ένα καλό manual αλλά είπαν ότι «ΤΟ AMOS θέλουμε να φτάσει στην τελειότητα», συγκεκριμένα αυτή η φράση ειπώθηκε από τον Chris Payne στο διάστημα των βασανιστηρίων. Το κύριο πρόγραμμα του AMOS είναι η AMOS BASIC, που έχει σχεδόν τελειώσει και το μόνο που μένει να γραφτεί είναι το Sprite Designer και Music Editor!

Αυτά για να γίνουν θα πάρουν κάτι παραπάνω από μερικές εβδομάδες. Η Mandarin είναι πολύ σίγουρη για την επιτυχία του AMOS, που σκοπεύει να το επεκτείνει και με άλλες λειτουργίες.

Μην βιάζεστε γιατί σύντομα θα είναι στα χέρια σας.

SEGOΔΟΥΛΕΙΕΣ

Σίγουρα οι ιδιοκτήτες της Sega και συγκεκριμένα του OUT RUN και AFTERBURNER έχουν απογοητευτεί με το απαίσιο χειριστήριο που διαθέτει η Sega. Έτσι η κατασκευάστρια εταιρία απόφασισε να βγάλει άλλο ένα περιφερειακό. Το Sega handle controller μοιάζει με πιλοτήριο αεροπλάνου και σίγουρα λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο. Δύο κουμπιά στο πάνω μέρος του μοχλού στις λαβές είναι αναγκαία για τον καλό έλεγχο του περιφερειακού. Η τιμή του είναι γύρω στις 40 λίρες. Σίγουρα θα εντυπωσιαστούμε αν ακούσουμε ότι μπορεί να λειτουργήσει και σε ST, Amiga ή C64.



Η SILVERBIRD ΞΑΝΑΚΤΥΠΑ

Η SILVERBIRD απoφάσισε να ξαναγυρίσει στην δουλειά. Η εταιρεία αυτή είχε αγοραστεί από την Microprose και συγκεκριμένα ο τομέας με τα Simulation. Τώρα όμως η εταιρία μεταβιβάστηκε από την Tubor Enterprises στην Weston Supermare. Αυτό έγινε για την μεγαλύτερη και σωστότερη παραγωγή προγραμμάτων. Ήδη δύο παιχνίδια είναι έτοιμα για κυκλοφορία: το Street warrior ένα beat em up παιχνίδι και το Lisa II ένα καθαρά role playing game. Είδατε τα αποτελέσματα των συνεργασιών τι κάνουν;

ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΙΑΣ ΠΤΗΣΗΣ

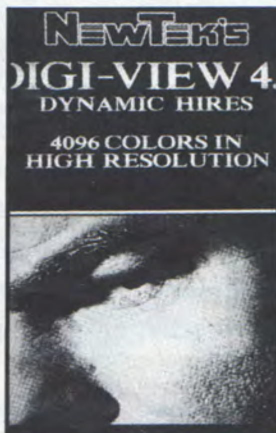
Δεκαπέντε μήνες πέρασαν από την πρώτη έκδοση του falcon στον Atari και πολλά μυστήρια γεγονότα συνέβησαν. Προβλήματα στο παιχνίδι αλλά και στην λειτουργία του, δηλαδή πολλές φορές καθώς το παιχνίδι λειτουργούσε ξαφνικά σταμάταγε.

Στην αρχή του Ιανουαρίου περισσότερα από 85 επιστράφηκαν, με παράπονα για κακή λειτουργία.

Ο Graham Boxall της Microsoft είπε ότι το πρόβλημα ήταν πολύ μεγάλο. Μετά από ένα διάστημα μεγάλης αναταραχής βρέθηκε λύση και η σωστή λειτουργία της έκδοσης αποκαταστάθηκε πλήρως.

DIGIVIEW 4.0

Η πολυπόθητη έκδοση 4.0 του γνωστού digitizer Digiview είναι έτοιμη και σύντομα θα κυκλοφορήσει. Η Newtek ανακοίνωσε ότι αυτή η έκδοση περιέχει ένα τεράστιο αριθμό από νέες λειτουργίες για τους χιλιάδες χρήστες του Digiview σε όλο το κόσμο. Από ότι έχουμε μάθει η 4.0 έχει σίγουρα εντυπωσιακή εμφάνιση. Μερικές από τις πρόσθετες λειτουργίες είναι και η "Dynamic Hires" η οποία προσφέρει μερικά αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά σε εικόνες με λεπτομέρεια. Κάτι που σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει και συνάμα θα σας ξαφνιάσει είναι μία νέα ανάλυση πρωτόγνωρη για τους Amiga χρήστες: 4096 χρώματα σε HI – RES mode!!! Η Newtek όπως βλέπετε καταφέρνει το ακατόρθωτο. Η έκδοση αυτή θα κυκλοφορήσει σύντομα, συγκεκριμένη ημερομηνία όμως δεν υπάρχει.



ΤΑ ARCADE ΚΑΙ Η ΤΡΕΛΛΑ ΤΟΥΣ

Τον Φεβρουάριο, σε έκθεση που έγινε στο εξωτερικό για παιχνιδομηχανές είδαμε πράγματα που ποτέ δεν ξεχνάς. Ένας μεγάλος αριθμός από coin – ops έκανε την εμφάνισή του. Ένα από αυτά ξεχώρισε για την ρεαλιστικότητά του, το όνομά του ήταν THE RACE FEELING, ένα κλασσικό motorcycling simulation από την Taito, που μόνο το 20% του ήταν μέχρι τότε έτοιμα. Υψηλή ρεαλιστικότητα, τέλεια τρισδιάστατα γραφικά και για κάθισμα μια πραγματική μηχανή με υδραυλική θέση που ανταποκρίνεται στις κινήσεις του τιμονιού. Ακόμα, όταν αυξάνεται πολύ η ταχύτητα αυξάνεται και η δύναμη του αέρα που πέφτει στο πρόσωπό σας!!! Σίγουρα το παιχνίδι αυτό είναι από την νέα γενιά coin – ops.



THE ORIGINAL GAME CLUB



Για πρώτη φορά στη χώρα μας στο κατάστημα EASYTECH (ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ) το πρώτο CLUB για ORIGINAL GAMES. Το ORIGINAL GAME CLUB φιλοξενείται σ' ένα χώρο διαμορφωμένο ειδικά για να εξυπηρετεί και τον πιο απαιτητικό πελάτη. Υπάρχει SOFTWARE για όλους τους υπολογιστές και σε ότι αφορά τους PC COMPATIBLES υπάρχουν πάνω από 20.000 (!!) public domain προγράμματα σχεδόν δωρεάν. Το πιο ενδιαφέρον στοιχείο που αποτελεί και τη μεγαλύτερη καινοτομία είναι οι ανταλλαγές SOFTWARE. Το CLUB λειτουργεί στο κατάστημα της EASYTECH (Μαυρομιχάλη 188) και το τηλέφωνο του είναι 64 38 784. CALL NOW!!!

ΝΕΟ MODEM ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ SMARTEAM MODEMS

Ένα MINI MODEM της TEAM TECHNOLOGY διαθέτει στην ελληνική αγορά η SMM ABEE. Πρόκειται για το Smar TEAM Micro 1200 που λειτουργεί με κάθε συμβατό PC/XT/AT. Έχει ρυθμό μετάδοσης 300 – 1200 baud, πληρεί τις προδιαγραφές CCITT V21 & V22 και είναι συμβατό με το Smartmodem της Hayes. Παράλληλα, έχει δυνατότητα αυτόματης κλήσης, απάντησης και επιλογής ταχύτητας. Η δε επικοινωνία του μπορεί να γίνει σε half ή full duplex mode. Τέλος η σύνδεσή του γίνεται μέσω της σειριακής πόρτας, που διαθέτει η κεντρική μονάδα του υπολογιστή χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση τροφοδοτικού. Το mode Micro 1200 είναι εγκεκριμένο από τον ΟΤΕ και ο αριθμός έγκρισής του είναι 4542EL90001597. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην SMM ABEE, Λ. Βουλιαγμένης 401, τηλ. 97 10 512, 97 00 867.



MULTIMEDIA AMIGA ΑΠΟ ΤΗΝ COMMODORE

Το νέο μοντέλο 2500/30 περιλαμβάνει έναν εξαιρετικά ισχυρό επεξεργαστή, τον 68030 της Motorola που τρέχει στα 25 MHz. Η μνήμη είναι 2Mbytes (με 32 – bit bus) και επεκτείνεται στα 4Mbytes. Επίσης υπάρχει ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής 68882 στα 25 MHz και η μονάδα διαχείρισης μνήμης 68851. Στάνταρ περιφερειακά είναι ένα floppy disk drive που δέχεται δισκέτες 3.5 ιντσών με χωρητικότητα 880 Kbytes, ένας σκληρός δίσκος των 40Mbytes και ένας SCSI controller με δυνατότητα auto – boot. Όσον αφορά τις θύρες επικοινωνίας, υπάρχει μια παράλληλη, μία σειριακή (RS – 232 C) και δύο RCA έξοδοι για στερεοφωνικό ήχο. Ακόμα υπάρχουν 5 Amiga expansion slots, 2XT slots, 2 AT slots και ένα video slot. Δύο προαιρετικές πλακέτες XT και AT επιτρέπουν τη σύνδεση DOS και UNIX περιφερειακών με τη βοήθεια και του multitasking λειτουργικού της Amiga. Η XT πλακέτα έχει ένα 8088 στα 4.77 MHz με 512K RAM και στοιχίζει 700 δολλάρια, ενώ η AT πλακέτα έχει 80286 στα 8 MHz με 1M RAM και στοιχίζει 150 δολλάρια. Θέλετε τώρα να μάθετε και το κόστος όλου αυτού του υπέροχου συστήματος; Κρατηθείτε! Η Multimedia Amiga κοστίζει 4.700 δολλάρια (γύρω στις 750.000 δρχ.). Συμπέρασμα: μόνο για τους αθεράπευτους Amiga users που έχουν να πληρώσουν!

QUICKSHOT ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Δύο νέα joysticks (made in China) της γνωστής σειράς Quickshot παρουσιάζουμε αυτό το μήνα. Το κοινό τους στοιχείο που είναι ταυτόχρονα και η ιδιαιτερότητά τους αλλά και το μεγάλο τους πλεονέκτημα είναι ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν με μια μεγάλη ποικιλία υπολογιστών. Πιο συγκεκριμένα, το καθένα διαθέτει ένα διακόπτη τεσσάρων θέσεων που επιτρέπει τη συνεργασία με ATARI, MSX, AMSTRAD και SEGA!



Ας περάσουμε όμως στην αναλυτική παρουσίαση. Το πρώτο joystick λέγεται Deluxe digital. Έχει πολύ εργονομικό μοχλό και μοντέρνα σχεδίαση, σκούρο γκρι χρώμα και σοβαρή, ανθεκτική κατασκευή. Διαθέτει δύο fire buttons, ενώ η θέση του autofire είναι αρκετά πρωτότυπη: βρίσκεται ακριβώς κάτω από το ένα fire επιτρέποντάς σας έτσι να το χειρίζεστε στιγμιαία. Πολύ χρήσιμο όταν πρέπει να έχετε όλη σας την προσοχή στην οθόνη. Ακόμα, οι βεντούζες έχουν ικανοποιητικό κράτημα, αλλά ο μοχλός είναι πιο ευαίσθητος απ' ότι πρέπει και στην αρχή θα μπερδεύετε λίγο στις κινήσεις σας μέχρι να συνηθίσετε. Ο διακόπτης επιλογής που αναφέραμε προηγουμένως βρίσκεται από κάτω. Η τιμή του είναι 2.950 δραχμές.

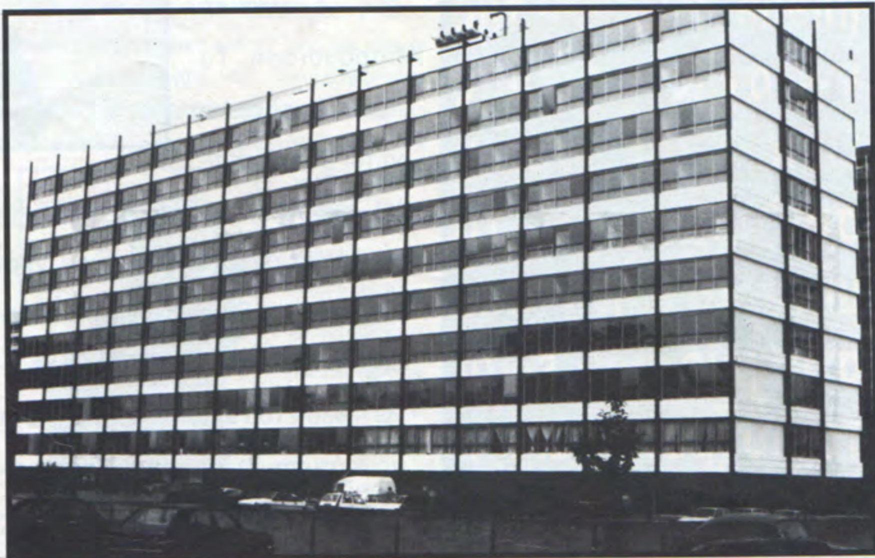
Το δεύτερο joystick λέγεται Game controller και η σχεδίαση του είναι εξαιρετικά πρωτοποριακή, με συνέπεια να διαφέρει πολύ από το πρώτο και γενικά από τα χειριστήρια που ξέρουμε. Το σχήμα του είναι τοξοειδές και ο χρήστης το κρατά από τις δύο λαβές που υπάρχουν δεξιά κι αριστερά. Δηλαδή δεν υπάρχει μοχλός, όπως άλλωστε βλέπετε και στην φωτογραφία! Το γεγονός αυτό παρέχει μεγαλύτερη ευχέρεια κινήσεων στον χειριστή και επιτρέπει θεαματικές... αντιδράσεις (ειδικά σε shoot 'em up games) αφού μας απαλάσσει από το άγχος της βεντούζας! Υπάρχουν κι εδώ δύο κουμπιά fire και η κίνηση γίνεται με ένα pad οκτώ κατευθύνσεων. Είναι αμφίβολο κατά πόσο είναι προτιμότερο το pad από ένα κλασικό μοχλό, αλλά αυτό σε τελική ανάλυση είναι θέμα προσωπικής προτίμησης και συνήθειας. Βέβαια, δεν λείπει και το διακοπτάκι του autofire. Όσον αφορά το χρώμα και την ποιότητα κατασκευής, το joystick αυτό είναι πανομοιότυπο με το πρώτο. Η τιμή του είναι 2.950 δραχμές.



Εδώ πρέπει να συμπληρώσουμε ότι και τα δύο joysticks που περιγράψαμε διατίθενται στην ελληνική αγορά από την εταιρία PIM EXPRESS.

ΤΟ USER ΡΩΤΑ

Ο κ.FRANCOIS LOURDIN, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΠΩΛΗΣΕΩΝ ΤΗΣ ΓΝΩΣΤΗΣ ΓΑΛΛΙΚΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ INFOGRAMES, ΗΡΘΕ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΠΡΟΣΚΕΚΛΗΜΕΝΟΣ ΤΗΣ ARCADE LTD (ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ INFOGRAMES ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ) ΚΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΑΣ ΕΠΩΦΕΛΗΘΗΚΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΑΥΤΗ.Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑΣ ΕΙΧΕ ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΜΑΖΙ ΤΟΥ.



Τα νέα κτίρια της Infogrames στη Lyon

Η INFOGRAMES ΑΠΑΝΤΑ



• USER: Καταρχήν κ.Lourdin θα ήθελα να σας καλωσορίσω στην Αθήνα και να σας ευχαριστήσω που δεχτήκατε να μας αφιερώσετε λίγο από τον πολύτιμο χρόνο σας. Ελπίζω οτι θα έχουμε μία εποικοδομητική συζήτηση, που θα είναι ωφέλιμη για εμάς αλλά κυρίως για τους αναγνώστες του περιοδικού μας.

• Κι εγώ σας ευχαριστώ που μου προσφέρετε την ευκαιρία να αναπτύξω τις απόψεις μου και να εκφράσω τη γνώμη μου μέσω του

• USER. Νομίζω οτι η συζήτηση θα είναι αντάξια των προσδοκιών όλων μας.

• USER: Ας αρχίσουμε λοιπόν με μερικά βασικά στοιχεία που αφορούν την εταιρία σας. Πότε ιδρύθηκε, πού, από ποιούς και με ποιές προοπτικές και στόχους;

• Η Infogrames ιδρύθηκε τον Ιούνιο του 1983 από τον

Bruno Bonnell και ένα φίλο του που έχουν σήμερα την προεδρία της εταιρίας. Η Infogrames είναι στην ουσία δύο εταιρίες: μία που ασχολείται με προγράμματα και μία που ασχολείται με το Mini-tel.

Πρόκειται για δύο εταιρίες με ξεχωριστά αντικείμενα, αλλά λειτουργούν παράλληλα και κάτω από την κοινή διοίκηση των δύο ιδρυτών.

Το τμήμα της Infogrames που ασχολείται με την παραγωγή προγραμμάτων είναι προσανατολισμένο κυρίως στον τομέα του entertainment software. Πιστεύουμε οτι οποιοσδήποτε ασχολείται με υπολογιστές αφιερώνει ένα τμήμα του χρόνου του (μικρό ή μεγάλο, δεν έχει σημασία) στην ψυχαγωγία. Η επιλογή μας είναι ξεκάθαρη και γνωρίζουμε πολύ καλά τις δυνατότητές μας. Ξέρουμε τί μπορούμε να κάνουμε και τί όχι.

Προσπαθούμε να κάνουμε πρωτότυπα παιχνίδια και σιγά-σιγά ειδικευόμαστε στα adventures. Ποτέ δεν φτιάχνουμε πολλά arcades, γιατί υπάρχει κορεσμός στο χώρο και τα περιθώρια της επιτυχίας είναι στενά. Επίσης έχουμε ξεχωρίσει τους υποψήφιους αγοραστές των προιόντων μας σε δύο μεγάλες κατηγορίες, από άποψη ηλικίας. Η πρώτη αφορά παιδιά από 12 ως 16 χρονών και η δεύτερη αφορά μεγαλύτερα άτομα. Πάντα σχεδιάζουμε παιχνίδια που να καλύπτουν και τις δύο αυτές κατηγορίες.

Ετσι άρχισε η εταιρία μας και συνεχίζει να βαδίζει πάνω στα ίδια χνάρια, αλλά φροντίζει και να επεκτείνεται. Στοχεύουμε στην Αμερικανική αγορά που είναι η μεγαλύτερη στον κόσμο. Εχουμε αρχίσει ήδη συνεννοήσεις με διάφορες εταιρίες και δημιουργήσαμε καλές διασυνδέσεις. Ηδη έχουμε πάρει αρκετά ποιοτικά παιχνίδια, όπως της Nintendo. Σε ότι αφορά την Ευρώπη έχουμε ένα ικανοποιητικό δίκτυο διανομής σε κάθε χώρα και σχεδιάζουμε να επεκταθούμε στην Ανατολική Ευρώπη, συμπεριλαμβανομένης και της Σοβιετικής Ενωσης.

• **USER: Μια και το αναφέρατε, πείτε μας τι σχέσεις έχετε με τις ανατολικές χώρες και ποιά πολιτική σκοπεύετε να ακολουθήσετε. Μήπως για παράδειγμα σκέπτεστε να αρχίσετε με παλιά και φτηνά παιχνίδια;**

• Παραδόξως, είχαμε συναλλαγές με τις χώρες αυτές πριν από τα τελευταία γεγονότα. Ομως οι ανάγκες τους ήταν άλλες. Πρώτα χρειάζονταν τρόφιμα και ρούχα και μετά ραδιόφωνα, τηλεοράσεις κτλ. Η επανάσταση των υπολογιστών δεν έχει αρχίσει ακόμα με την έννοια που την ξέρουμε εμείς. Πάντως μετά τις πρόσφατες εξελίξεις πιστεύω οτι θα επιταχυνθούν οι ρυθμοί προς την κατεύθυνση αυτή.

Οπως και να έχουν τα πράγματα, εμείς δεν σκοπεύουμε να ξεκινήσουμε με παλιά παιχνίδια γιατί είμαστε αρκετά επιλεκτικοί και ευαίσθητοι στο θέμα αυτό.

• **USER: Μιλήστε μας για τα οικονομικά μεγέθη της εταιρίας σας.**

• Υπάρχουν περίπου 130 άτομα που εργάζονται για την Infogrames στις νέες μοντέρνες μας εγκαταστάσεις στη Lyon. Ο περυσινός τζίρος ήταν 70 εκατομμύρια γαλλικά φράγκα ενώ φέτος προβλέπεται μία άνοδος στα 90 εκατομμύρια. Επίσης αρχίσαμε να πουλάμε παιχνίδια σε δυσπρόσιτες αγορές όπως Νότια Αμερική και Μεξικό, ενώ προσπαθούμε και στην Αυστραλία και την Ιαπωνία.

• **USER: Ας πάμε σε ένα περισσότερο ενδιαφέρον θέμα. Περιγράψτε μας τη διαδικασία δημιουργίας ενός νέου παιχνιδιού.**

• Υπάρχουν τρείς διαφορετικοί τρόποι. Αν κάποιος μέσα από την εταιρία έχει μία καλή ιδέα, αρχίζουμε να γράφουμε το σενάριο και να πλάθουμε την ιστορία. Κατόπιν όλα αυτά υποβάλλονται σε μία επιτροπή για έγκριση. Μετά, ξεκινά το γράψιμο του κώδικα και δημιουργούνται τα πρώτα screenshots. Η επιτροπή εξετάζει και πάλι το παιχνίδι και επισημαίνει τα προβλήματα και τα λάθη, υποδεικνύοντας και τις αλλαγές που πρέπει να γίνουν. Η διαδικασία αυτή μπορεί να κρατήσει από 4 μήνες μέχρι και 2 χρόνια!

Ο δεύτερος τρόπος είναι να έρθει κάποιος τρίτος και να προτείνει ένα έτοιμο παιχνίδι που έχει φτιάξει ή σκοπεύει να φτιάξει. Τέλος, διαθέτουμε παιχνίδια άλλων εταιριών, κατόπιν συμφωνίας βέβαια.

• **USER: Πόσα παιχνίδια μπορείτε να κατασκευάζετε συγχρόνως;**





• Εχουμε περίπου 26 προγραμματιστές που εργάζονται αδιάκοπα και πολλές φορές φτιάχνουν 2 ή 3 παιχνίδια ταυτόχρονα. Πάντως υπάρχει επικοινωνία και συννενόηση μεταξύ των διαφόρων ομάδων.

• **USER: Τι έχετε να μας πείτε για τις μετατροπές παιχνιδιών στα διάφορα formats; Ποιά μηχανήματα υποστηρίζετε περισσότερο;**

• Κοιτάξτε, εμείς αναπτύσσουμε παιχνίδια κυρίως για ATARI και AMIGA, αλλά κάνουμε μία μεγάλη στροφή προς τα PC. Οσον αφορά τα conversions για 8-bit υπολογιστές είμαστε πολύ προσεκτικοί. Δεν θέλουμε να μιμηθούμε άλλες εταιρίες που έχουν ένα καλό τίτλο και το βγάζουν για όλους τους υπολογιστές προκειμένου να κερδίσουν περισσότερα χρήματα. Επιδιώκουμε ποιοτική υπεροχή, όχι ποσοτική.

• **USER: Ποιό είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχει βγάλει μέχρι σήμερα η Infogrames;**

• Αυτή είναι πράγματι μια δύσκολη ερώτηση! Πιστεύω

οτι το Captain Blood ήταν ένα παιχνίδι-σταθμός, πολύ πρωτότυπο. Επίσης το Sim City είναι σπουδαίο παιχνίδι και θα έχει μεγάλη επιτυχία, όπως και το Drakkhen. Αλλά και το Hostages της Nintendo θα έχει τρελές πωλήσεις!



• USER: Σχετικά με παιχνίδια άλλων εταιριών;

• Προσωπικά μ' αρέσουν τα παιχνίδια της Psygnosis γιατί έχουν ποιότητα. Ειδικά το Beast είναι εξαιρετικό.

• USER: Πώς αντιμετωπίζετε τα προβλήματα που δημιουργεί ο ανταγωνισμός;

• Δεν έχουμε ανταγωνιστές, έχουμε συνεργάτες. Καθένας ασχολείται με μία ξεχωριστή κατηγορία προιόντων. Δεν συγκρούονται τα συμφέροντά μας στην αγορά κι έτσι δεν υπάρχουν προβλήματα.

Υπάρχει η Mindscape που φτιάχνει παρόμοια παιχνίδια, αλλά έχουμε πολύ καλές σχέσεις μαζί τους.

• USER: Τί γνώμη έχετε για τα περιοδικά; Πόσο μπορούν να επηρεάσουν τον καταναλωτή; Ποιός ο ρόλος τους;

• Χρειαζόμαστε τα περιοδικά για να προβάλουμε τα προγράμματά μας τόσο μέσω της διαφήμισης όσο και μέσω των reviews. Αλλά και τα περιοδικά μας χρειάζονται γιατί τους δίνουμε ύλη. Είναι μία αμφίδρομη σχέση. Οι ισορροπίες όμως είναι λεπτές. Υπάρχουν μεγάλα συμφέροντα και μπορεί εύκολα ένα παιχνίδι καλό να θαφτεί ή αντίστροφα ένα μέτριο παιχνίδι να προβληθεί υπέρμετρα.

• USER: Ας μιλήσουμε λίγο για την πειρατεία κ.Lourdin. Πώς αντιμετωπίζετε τη μάστιγα αυτή;

• Καταρχήν εμείς θεωρούμε οτι η πειρατεία είναι έγκλημα, αυτή είναι η θέση μας. Μόνο όμως όταν γίνεται με σκοπό το παράνομο κέρδος κι όχι όταν κάποιος κάνει κόπιες για προσωπική του χρήση.

Δεν έχουμε όμως σκοπό να αντιδράσουμε δυναμικά τουλάχιστον στη φάση αυτή γιατί προτιμάμε να ασχολούμαστε με περισσότερο δημιουργικές και παραγωγικές εργασίες!

• USER: Κλείνοντας, θα θέλατε να απευθύνετε κάποιο μήνυμα στους Ελληνες αναγνώστες;

• Ναί, πιστεύω οτι η Ελληνική αγορά πλησιάζει στην ωρίμανση. Θέλω να ευχαριστήσω τους Ελληνες χρήστες γιατί τα παιχνίδια μας πηγαίνουν πολύ καλά στη χώρα σας και να τους παροτρύνω να διαβάζουν USER(!), γιατί από μια ματιά που έριξα στο περιοδικό σας κατάλαβα οτι είναι πολύ αξιόλογο.

• USER: Ευχαριστούμε για τα καλά σας λόγια και ευχόμαστε μια ακόμα καλύτερη πορεία στην Infogrames!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

MOONWALKER

Πολυάριθμες οι συμμετοχές στο διαγωνισμό του Moonwalker και επόμενο ήταν να βρεθούν πάμπολλες σωστές απαντήσεις. Ποιος είναι όμως ο τυχερός που θα κερδίσει το SONY DISCMAN και το BAD; Αυτό θα το μάθουμε την Παρασκευή 27 Απριλίου στις 11 π.μ. οπότε και θα γίνει η απαραίτητη κλήρωση στα γραφεία του περιοδικού μας (Δεληγιάννη 24 & Μπουμπουλίνας).

Οι παρακάτω αναγνώστες που απάντησαν σωστά (αλλά και όποιος άλλος φίλος του USER θέλει) καλούνται να παραβρεθούν. Μην ξεχνάτε ότι υπάρχουν και 10 T – shirts για τους... επιλαχόντες!

ΑΓΓΕΛΕΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΑΛΑΤΣΑΤΙΑΝΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΑΛΕΞΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΑΜΠΑΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΕΛΙΟΣ
ΒΑΜΒΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΒΑΡΒΑΡΕΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΒΑΡΓΟΥΡΔΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΒΑΡΕΛΙΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ
ΒΑΡΣΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΡΙΚΛΗΣ
ΒΕΝΕΤΗΣ ΘΩΜΑΣ
ΒΟΜΒΑΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ
ΒΟΥΛΓΑΡΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΓΑΒΡΙΛΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΓΑΓΚΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΓΑΙΤΑΝΑΚΗ ΖΑΧΑΡΟΥΛΑ
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΓΚΟΡΤΣΙΛΑΣ ΑΝΤΡΕΑΣ
ΓΚΟΥΜΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ
ΓΚΟΥΡΛΟΥΜΕΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΔΑΚΤΥΛΙΔΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΔΗΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΕΖΑΤ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΕΥΘΥΜΙΑΔΗΣ ΠΑΝΟΣ
ΘΕΟΔΩΡΑΚΗΣ ΧΑΡΗΣ
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ΑΝΤΡΕΑΣ
ΚΑΡΑΝΤΑΝΗΣ ΑΡΓΥΡΗΣ
ΚΑΡΠΕΡΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΡΥΣΤΙΝΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΤΣΑΛΟΥΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΚΟΗΣ ΣΑΒΒΑΣ
ΚΟΚΚΙΝΑΚΗΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ
ΚΟΚΚΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΚΟΛΟΤΟΥΡΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΟΝΤΟΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΟΠΑΝΑΚΗΣ ΤΑΣΟΣ
ΚΟΡΟΠΟΥΛΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΚΟΥΡΚΟΥΤΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΤΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΛΟΤΣΑΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΑΖΑΡΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΜΑΛΛΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΜΑΡΓΑΡΙΤΗ ΜΑΡΙΑ
ΜΑΡΙΝΟΣ ΑΝΤΩΝΗΣ
ΜΑΣΤΡΟΓΙΑΝΝΗΣ ΔΗΜΟΣ
ΜΙΧΑΛΑΡΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΜΠΑΣΤΑΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΠΑΓΑΝΟΠΟΥΛΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΚΟΥ ΘΑΝΟΣ
ΠΑΠΑΣΤΡΑΤΗΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΠΕΡΤΣΕΛΑΚΗΣ ΜΗΝΑΣ
ΠΕΤΑΛΩΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΠΙΚΟΥΛΑΣ ΑΓΓΕΛΟΣ
ΠΟΛΥΜΕΡΗΣ ΟΔΥΣΣΕΑΣ
ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ
ΣΑΡΒΑΝΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΣΑΡΙΤΖΟΓΛΟΥ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΤΡΕΑΣ
ΣΟΥΡΓΚΟΥΝΗΣ ΦΩΤΗΣ
ΤΕΝΕΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΤΖΙΤΖΙΡΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΤΡΙΧΙΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΤΣΑΠΑΝΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΤΣΙΦΟΥΤΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΤΣΟΥΜΠΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΥΨΗΛΑΝΤΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΦΑΜΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΧΑΜΑΡΓΙΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΧΑΤΖΗΧΡΗΣΤΟΥ ΝΙΚΟΣ
ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΧΡΙΣΤΟΦΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ
ΧΡΙΣΤΟΦΙΔΗΣ ΔΗΜΟΣ
JAZAYERI ALEX

Ο ΓΗΙΝΟΣ

Η ολόφωτη αίθουσα ήταν σιωπηλή και άδεια. Άδεια; Όχι εντελώς. Στην κορυφή του τεράστιου τραπεζιού, κάθονταν ένας άντρας.

- Να πάρει! Καθυστερούμε επικίνδυνα κι αυτοί πλησιάζουν. Πρέπει να τους προλάβουμε. Εκτός κι αν... Δεν πρέπει να διακινδυνεύσουμε τις σχέσεις μας. Ίσως αν τους αφήναμε να κάνουν λάθος... Και πάλι όμως το Ανώτατο θα έχει αντιρρήσεις. Κι εγώ τι θα κάνω; Διάολε όλα πήγαιναν καλά μέχρι που μπλέχτηκε αυτό. Πάντα φοβόμουν ότι θα συνέβαινε. Πρέπει οπωσδήποτε να ξεκαθαρίσει το θέμα της...

Η πόρτα άνοιξε αθόρυβα. Ο άντρας κατέβασε βιαστικά τα πόδια του από το τραπέζι. Το συμβούλιο μπήκε και η αίθουσα γέμισε. Ο άντρας άρχισε να μιλάει.

- Το πρόγραμμα έχει μείνει πίσω. Αυτή τη στιγμή ο εχθρός βρίσκεται σε φοβερά πλεονεκτική θέση. Ελέγχουν νευραλγικά σημεία, είναι περισσότεροι και καλύτερα εκπαιδευμένοι. Κι ακόμα χειρότερα οι πόροι τους μοιάζουν ανεξάντλητοι ενώ οι δικοί μας όλο και λιγοστεύουν. Στη χθεσινή συνεδρίαση ο Στρατηγός αναγκάστηκε να παραδεχθεί ότι έγιναν σημαντικά λάθη και ότι οι απώλειές μας είναι υπολογίσιμες. Υποθέτω ότι έχετε κάτι να προτείνετε!

Ο πρώτος δεξιά από την κεφαλή του τραπεζιού, είπε: Έχουμε ετοιμάσει ένα σχέδιο. Δύο είναι τα βασικά του σημεία: η προώθηση του προγράμματος ανάπτυξης και το - όχι άσχετο -θέμα της Γης. Χρειαζόμαστε νέους πόρους και νέο έμψυχο υλικό. Πρέπει να επιδιώξουμε τη σύσφιξη των εμπορικών μας σχέσεων με τους ουδέτερους θα μας φανούν πολύ χρήσιμοι στην περίπτωση του αποκλεισμού. Κι ακόμη, μακροπρόθεσμα, η κατάκτηση των μικρών και σε αραιοκατοικημένες περιοχές πλανητών θα ήταν μια έξυπνη κίνηση. Κι εδώ εμπλέκεται η Γη. Πλούσια σε υλικά απαραίτητα αλλά δυσεύρετα και για αυτό και ακριβά για μας, πυκνοκατοικημένη και σε στρατηγικό σημείο. Οι πληροφορίες μας λένε ότι οι αντίπαλοι ήδη σχεδιάζουν εισβολή. Κάτι τέτοιο θα ήταν μεγάλο πλήγμα για μας. Πρέπει να τους προλάβουμε. Να φανούμε έξυπνοι, ευέλικτοι...

- Ξεχνάτε κάτι πολύ σημαντικό, τον διέκοψε ο άντρας. Η ουδέτερη ζώνη και ιδιαίτερα οι Ζίτος, είχαν ζητήσει αρκετό καιρό πριν τον Διαγαλαξικό την καταστροφή της Γης, γιατί διατάρασσε την οικολογική ισορροπία τους και τους ήταν εμπόδιο στο πρόγραμμα αναδιαμόρφωσης και εξωραϊσμού του Γαλαξία. Αυτή τη στιγμή το τελευταίο που θα έπρεπε να κάνουμε θα ήταν να έρθουμε σε σύγκρουση με τους Ζίτος που ελέγχουν την οικονομία στον μισό Γαλαξία!

Το θέμα λοιπόν είναι πως θα κατορθώσουμε να φτάσουμε πρώτοι στη Γη και να την εντάξουμε στο πρόγραμμα ανάπτυξης χωρίς να ενοχλήσουμε τους ουδέτερους. Έχετε ακόμη υπ' όψη σας ότι με μια στρατιωτική βάση στη Γη θα ελέγχουμε το Ροντιανό ηλιακό κι από εκεί μπορούμε να πλησιάσουμε ακόμη και τα σύνορά τους. Βέβαια το Ροντιανό μπορούμε να το χτυπήσουμε κι από τον Σείριο, αλλά πιο δύσκολα και πιο πολυδάπανα. Εξάλλου ο Σείριος δεν παρουσιάζει κανένα άλλο ενδιαφέρον. Πρέπει να αποφασίσουμε τι θα θυσιάσουμε.

- Μα, τίποτα! Το σχέδιό μας προτείνει άμεση εισβολή στη Γη, εκμετάλλευση όλου του χρήσιμου σε μας φυσικού πλούτου - και λέμε φυσικού μόνο γιατί τεχνολογικά οι Γήινοι βρίσκονται περίπου 3.000 χρόνια πίσω, δηλαδή σύμφωνα με το ημερολόγιό τους στο 1990, μεταφορά τους υγιούς πληθυσμού και τέλος αποχώρηση, ώστε να αφήσουμε τους αντιπάλους να την καταλάβουν όταν θα είναι πια άχρηστη και να έρθουν έτσι και σε σύγκρουση με την ουδέτερη ζώνη..

Το Ανώτατο ενέκρινε το σχέδιο εκτός από το τελευταίο σημείο το οποίο και αντικαταστάθηκε με καταστροφή του πλανήτη. Κι αυτό γιατί ακόμη και χωρίς τους κατοίκους και τους πόρους της η Γη δεν έπαυε να είναι στρατηγικό σημείο.

- Εξάλλου έχουμε κι άλλους τρόπους για να τους οδηγήσουμε σε σύρραξη με τους Ζίτος. Βέβαια όλα αυτά θα κοστίσουν. Μόνο τα έξοδα απολύμανσής τους... Αν και οι γήινοι ιοί μοιάζουν αρκετά με αυτούς του Κένταυρου. Ο άντρας σηκώθηκε από τη θέση του.

- Καλώς, τα πρακτικά τμήματα θα συζητηθούν στη συνεδρίαση με το Τεχνικό!

Το συμβούλιο βγήκε από την αίθουσα. Η πόρτα έκλεισε μαλακά πίσω τους. Ο άντρας κάθησε κι ακούμπησε τα πόδια του στο τραπέζι. Δεν είχε άλλη επιλογή. Μόνο αυτός και ο πρόεδρος του Ανωτάτου είχαν πρόσβαση στο πρόγραμμα αυτοκαταστροφής του Κένταυρου - του συστήματος στο οποίο βρίσκονταν. Και ήξερε τι έπρεπε να κάνει: Ήταν Γήινος.

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

POPOULUS V.2.7
NEVERMIND
STRYX
ASTERIX
IT CAME FROM THE DESERT
DRAKKHEN
BATTLE OF BRITAIN
KICK OFF
EXTRA TIME
TIME SCANNER
DYNAMITE DUX
CASTLE WARRIOR
DRAGONS OF FLAMES
BATTLE SQUADRON
XENON II MEGABLAST-
TAKE 'EM OUT
FALCON F16
LANCASTER
FIGHTER BOMBER
OPERATION THUNDERBOLT
CABAL
MAN HUNTER
F-29 RETALIATOR
FIENDISH FREDDIE
STELLAR CRUSADE

ATARI ST →



AMIGA

EUROPEAN DREAMS
AMERICAN DREAMS
FUTURE DREAMS
COMMANDOS
LIGHTFORCE
MAGNUM 4
MEGA PACK

MANA GEMENT I
SOUNDTRACKER V 2.5
MUSIC ENLIGHTMENT

TV SPORTS FOOTBALL
RED STORM RISING
FREDOM
CHAMPIONSHIP WRESTLING
BATTLE CHESS
SPITFIRE 40
EMMANUELE
MAN HUNTER
NEVER MIND
BLOOD MONEY
STRYX
F-29 RETALIATOR
LANCASTER
FIGHTER BOMBER
NINJA WARRIORS
XENON II MEGABLAST
FOOTBALLER OF THE YEAR II

ATARI ST
ΠΡΟ-ΠΟ II

SERVICE ΓΙΑ
AMIGA
ATARI ST

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ
ΑΓΓΛΙΚΩΝ SOFTWARE HOUSES

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ 10682 ΤΗΛ/ FAX 3615362

ΑΠΟ ΤΑ ΜΕΣΑ ΜΑΡΤΙΟΥ ΘΑ ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΟ ΝΕΟ COMPUTER SHOP ΣΤΗ ΣΤΑΣΗ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟΥ ΠΕΥΚΑΚΙΑ.



PROSOUND DESIGNER

ΕΝΑ SAMPLING SYNTHESIZER ΓΙΑ ΤΟΝ ST ΣΑΣ!!

ΤΟΥ Γ. ΣΚΟΡΔΙΛΗ

Η αλήθεια είναι πως πολύς λόγος γίνεται στις μέρες μας για τα samplers και η επικράτησή τους σε σχέση με τα συμβατικά synthesizers είναι πια γεγονός.

Όλα τα τελευταία κομμάτια σύγχρονης μουσικής χρησιμοποιούν samplers, μια και η πιστότητα αναπαραγωγής των διαφόρων ακουστικών οργάνων και ήχων είναι σχεδόν απόλυτη. Συγχρόνως η αναπαραγωγή αυτή δεν χρειάζεται επίπονο προγραμματισμό, αλλά απλά ηχογραφούμε το δείγμα και έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα!

Βέβαια έχουν και τα samplers τα μειονεκτήματά τους. Το πιο βασικό είναι οι απαιτήσεις τους σε μνήμη. Η ποιότητα των αναπαραγώμενων δειγμάτων είναι ανάλογη με τη συχνότητα δειγματοληψίας και με την μνήμη που διαθέτουμε. Όσο πιο γρήγορα δειγματοληπτούμε, τόσο πιο ποιοτικό είναι το αποτέλεσμα. Όμως, ταυτόχρονα, καταναλώνεται και περισσότερη μνήμη με αποτέλεσμα να έχουμε μικρότερο χρόνο δειγματοληψίας. Έτσι, στην περίπτωση που το δείγμα μας δεν είναι και τόσο σύντομο χρονικά ώστε να χωράει στη μνήμη με την μέγιστη δυνατή ταχύτητα δειγματοληψίας, αναγκαστικά θα κάνουμε συμβιβασμό με μικρότερη ταχύτητα άρα χαμηλότερη ποιότητα!

Πέρα όμως από όλες αυτές τις γενικές παρατηρήσεις, ήρθε η ώρα να ασχοληθούμε με το θέμα μας, που δεν είναι άλλο από το PRO SOUND DESIGNER το οποίο ανέλαβε να φέρει την sampling τεχνολογία στα χέρια του καθένα μας!!

Το πακέτο αποτελείται από τρία μέρη, το software, το hardware και φυσικά από το manual που μας είναι απαραίτητο για να κατανοήσουμε τον τρόπο λειτουργίας και να εκμεταλλευτούμε τις προσφερόμενες δυνατότητες στο έπακρο.

Το hardware δεν είναι τίποτε άλλο από μία πλακέτα που συνδέεται στο printer port του ST και αποτελείται από το κυρίως κύκλωμα, δύο εισόδους σήματος (left, right) και ένα καλώδιο τροφοδοσίας που καταλήγει σε μια μπαταρία 9 volt. Παρά την στέρεο είσοδο, η πλακέτα που χρησιμοποιήσαμε για το τεστ δεν υποστήριζε στέρεο δειγματοληψία, πράγμα που γίνεται εύκολα με την προσθήκη του κατάλληλου chip σε μία ήδη υπάρχουσα κενή βάση. Ένα ακόμη option του hardware είναι και μια στερεοφωνική έξοδος για απευθείας σύνδεση με το HI FI σας. Για το τεστ χρησιμοποιήθηκε ένας ATARI STE ο οποίος έχει ενσωματωμένη στέρεο έξοδο, έτσι δεν αντιμετωπίσαμε πρόβλημα στη σύνδεση με στερεοφωνικό, ώστε να έχουμε όσο το δυνατόν καλύτερη απόδοση στο playback!

Η κυρίως οθόνη του προγράμματος αποτελείται από τρία βασικά μέρη. Τα function keys στο πάνω αριστερά μέρος της οθόνης, waveform display και πλήκτρα χειρισμού στο κέντρο και πάνω δεξιά αντίστοιχα και τέλος το sampled sound display με τα σχετικά του πλήκτρα το οποίο καταλαμβάνει οριζόντια, σχεδόν το κάτω μισό της οθόνης.

Ας τα δούμε όμως αναλυτικά. Έως εδώ έχουμε δύο διαφορετικά παράθυρα "display" στη οθόνη μας, το waveform και το sampled sound display, το πρώτο μας παρουσιάζει την κυματομορφή του εισερχόμενου ήχου ενώ το δεύτερο το δείγμα που έχουμε ήδη στην μνήμη έτσι ώστε να μπορούμε να το επεξεργαστούμε. Και τα δύο συνοδεύονται από τα πλήκτρα που υποστηρίζουν τις σχετικές λειτουργίες:

RECORD, όπου όπως καταλάβατε, η επιλογή του με το mouse, σημαίνει ότι αρχίζει η διαδικασία της ηχογράφησης, PLAYBACK για να ακούσουμε το ηχογραφημένο δείγμα, REVERSE PLAYBACK ότι και το playback με τη διαφορά ότι ακούμε το δείγμα ανάποδα, από το τέλος προς την αρχή, POINTER ADJUSTMENT δύο βελάκια < > που χρησιμοποιούνται στη τοποθέτηση του κέρσορα πού καθορίζει την αρχή και άλλα δύο για τον κέρσορα που καθορίζει την αρχή και άλλα δύο για τον κέρσορα που καθορίζει το τέλος του δείγματος. Τους κέρσορες, χρησιμοποιούμε για να επιλέξουμε ποιο σημείο του δείγματος θα σβήσουμε ή θα κρατήσουμε κ.λπ.

REVERSE SAMPLE όπου το επιλεγόμενο ανάμεσα στους δύο κέρσορες δείγμα ακούγεται ανάποδα ενώ το υπόλοιπο κανονικά, CUT με το οποίο σβήνουμε ότι δεν μας χρειάζεται. Ακόμη οι επιλογές TRANSPARENT και BLOCK COPY που μας επιτρέπουν να κάνουμε copy ένα μέρος δείγματος πάνω σε ένα άλλο ή στη θέση ενός άλλου αντίστοιχα.

Για περισσότερη ακρίβεια έχουμε την επιλογή MAGNIFY που μεγενθύνει ένα συγκεκριμένο μέρος του δείγματος, την αντίστροφη της DEMAGNIFY και τέλος την λειτουργία LOOP για συνεχές playback. Στις δύο κάτω γωνίες της οθόνης, βρίσκουμε τις ενδείξεις για ταχύτητα record και playback δεξιά και αριστερά αντίστοιχα, οι οποίες δέχονται αξίες από 3 έως 30 Hz. Να θυμίσουμε εδώ ότι όσο μεγαλύτερη ταχύτητα, τόσο μεγαλύτερη ποιότητα και ακόμη ότι για να έχουμε πιστή αναπαραγωγή του δείγματος που ηχογραφήσαμε, η ταχύτητα αναπαραγωγής πρέπει να συμπίπτει με την ταχύτητα ηχογράφησης.

Ακόμη έχουμε, τα function keys που όπως καταλάβετε είναι προγραμματιζόμενα και χρησιμοποιούνται για την ανάθεση σε αυτά μερών του δείγματος, καθώς και παραμέτρων του. Αυτά ενεργοποιούνται είτε με το mouse, είτε χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο.

Στα waveform controls τώρα έχουμε επιλογές όπως AYTOMATIC PLAY, AUTOMATIC RECORD για αυτόματη αναπαραγωγή ή ηχογράφηση δείγματος αντίστοιχα, με δυνατότητα να προσδιορίσουμε από ποιά ένταση του σήματος εισόδου και μετά θα ενεργοποιείται μια από τις πιο πάνω λει-

τουργίες, επίσης δυνατότητα AUTOMATIC FUNCTION LOCK για συνεχή λειτουργία των ανωτέρω σε κάθε περίπτωση που ενεργοποιήτε η είσοδος.

Στην ίδια ομάδα βρίσκονται τα SAVE, LOAD SAMPLE το PAUSE WAVEFORM που παγώνει το waveform display μέχρι να ξαναεπιλεγεί και τέλος το SOUND CHIP EDITOR το οποίο εάν επιλεγεί, ενεργοποιεί δύο συρόμενα panel τα οποία καλύπτουν τα προηγούμενα, φέρνοντας μας σε επαφή με το καθαρά sound synthesis μέρος του προγράμματος. Μας προσφέρεται δηλαδή, άμεση πρόσβαση στον προγραμματισμό του εσωτερικού sound chip του ST.

Πάνω – κάτω πιστεύω ότι πήρατε μια ιδέα για τις δυνατότητες επεξεργασίας που προσφέρει το PRO SOUND DESIGNER και πριν πούμε δύο λόγια πιο ειδικά για τον sound editor (το synth μέρος του προγράμματος) ας αναφερθούμε λίγο στην εμπειρία που είχαμε τσεκάροντας το sampler.

Δοκιμάσαμε μια – μια όλες τις ταχύτητες δειγματοληψίας (3 – 30 Hz) και αξιοπρεπή δείγματα πήραμε μόνο από 8 Hz και πάνω. Ενδεικτικά θα αναφέρουμε ότι χρησιμοποιώντας τα 1024 K του STE με ταχύτητα δειγματοληψίας τα 8 Hz ηχογραφήσαμε δείγμα διάρκειας περίπου ενάμισυ λεπτού. Από κει και πέρα κάθε αύξηση της ταχύτητας μείωνε ανάλογα και την χρονική διάρκεια του δείγματος. Προσπαθώντας να βρω ένα ολόκληρο μουσικό κομμάτι που να μην ξεπερνά το ενάμισυ λεπτό, βρέθηκα να ηχογραφώ ένα μικρό κομμάτι για πιάνο του BRAHMS!! (ναι, ναι!!). Βέβαια θα μπορούσα να επιλέξω μικρότερη ταχύτητα, άρα περισσότερη διάρκεια αλλά όσες φορές το δοκίμασα τα αποτελέσματα ήταν φτωχό.

Σαν δεύτερο βήμα δοκιμάσαμε να πάρουμε δείγματα από μικρούς σε διάρκεια ήχους και συγκεκριμένα σε ήχους συγχορδιών κιθάρας, ήχους διαφόρων οργάνων κ.λπ., χρησιμοποιώντας σαν πηγή μια ηλεκτρική κιθάρα και ένα synth. Τα αποτελέσματα στα 16 Hz, ήταν αρκετά ικανοποιητικά και ακόμη ικανοποιητικότερα όταν φορτώσαμε τα δείγματα αυτά στο QUARTET, ένα sequenser που χρησιμοποιεί sampling ήχους, και διαπιστώσαμε πια στην πράξη την μαγεία του sampling, έχοντας όλους τους ήχους που πριν λίγο είχαμε ηχογραφήσει έτοιμους να χρησιμοποιηθούν σε κάποιο δικό μας μουσικό κομμάτι!!!

Πέρα όμως από τις sampling δυνατότητές του, το PRO SOUND DESIGNER, περιλαμβάνει, όπως αναφέραμε τη δυνατότητα να προγραμματίσει το εσωτερικό chip ήχου του ST, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε τους δικούς μας ήχους, με τον ίδιο τρόπο που θα προγραμματίζαμε ένα synthesizer.

Το manual κλείνει με ορισμένα χρήσιμα listings και οδηγίες για το πώς θα μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε τους ήχους που είτε προγραμματίζουμε είτε ηχογραφούμε στο prosound, στα προγράμματά μας. Τα listings δίνονται σε ST BASIC, FAST BASIC, ASSEMBLER και C.

Γενικά πρόκειται για ένα ολοκληρωμένο πακέτο που καλύπτει το σκοπό για τον οποίο φτιάχτηκε. Πιστεύω ότι έχοντας διαβάσει τις παραπάνω γραμμές μπορείτε από μόνοι σας να βγάλετε το συμπέρασμά σας.

Περιμένω γράμματα με τις ερωτήσεις, τα σχόλια και τις συμβουλές σας!!



Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ GEM

ΜΕΡΟΣ ΙΙ

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

Η πληθώρα ύλης του προηγούμενου τεύχους σε συνδυασμό με την ασυνέπεια του αρθρογράφου (ο οποίος βέβαια απομακρύνθηκε), επέβαλαν μια μικρή διακοπή. Το USER ζητά τη συγγνώμη και την κατανόησή σας.Ας πάμε όμως στο θέμα μας που είναι το λειτουργικό σύστημα GEM (Graphics Environment Manager). Φιλοδοξία της στήλης είναι να σας εξηγήσει με ποιό τρόπο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το GEM για να κάνετε τα προγράμματά σας πιο φιλικά, πιο μοντέρνα και πιο αποδοτικά. Ομως, η γλώσσα C και το GEM είναι αναπόσπαστα δεμένα μεταξύ τους. Γι' αυτό έκρινα απαραίτητο να αφιερώσω πρώτα μερικά συνοπτικά άρθρα στη C, ώστε οι αναγνώστες που δεν την κατέχουν να αποκτήσουν μια πρώτη επαφή με τη γλώσσα. Βέβαια, τα άρθρα αυτά δεν έχουν στόχο να διδάξουν C (αυτό θα ήταν ουτοπία), αλλά θα προσπαθήσω με απλά, κατανοητά παραδείγματα να δώσω μια γεύση έτσι ώστε ο αναγνώστης να παρακολουθήσει με μεγαλύτερη ευχέρεια τα άρθρα που θα ακολουθήσουν. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχετε ένα compiler της C και να έχετε εξοικειωθεί με τη διαδικασία edit-compile-link-run που περιγράφτηκε στο μέρος Ι. Επίσης γνώσεις προγραμματισμού σε BASIC, FORTRAN και κυρίως σε PASCAL θα σας βοηθήσουν πολύ.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Ενα πρόγραμμα σε C αποτελείται από διάφορα κομάτια κώδικα που εκτελούν επιμέρους λειτουργίες και ονομάζονται functions (συναρτήσεις, κάτι αντίστοιχο με τις γνωστές σας υπορουτίνες). Μια απ' αυτές υπάρχει υποχρεωτικά σε κάθε πρόγραμμα και λέγεται main(). Η εκτέλεση του προγράμματος αρχίζει με την πρώτη εντολή της main(). Οι παρενθέσεις μετά το όνομα της function περικλείουν τις παραμέτρους επικοινωνίας και μπαίνουν πάντα (ακόμα κι όταν δεν υπάρχουν παράμετροι), ενώ η αρχή και το τέλος της οριοθετούνται με άγκιστρα ({,}). Ηδη, αν δεν το καταλάβατε, μπορείτε να γράψετε το πρώτο σας πρόγραμμα σε C!

```
main()
{
}
```

Πρόγραμμα P1

Το πρόγραμμα αυτό είναι το απλούστερο δυνατό που μπορεί να γραφτεί και δεν κάνει ...απολύτως τίποτα! Αρχικά καλείται η function main(), μετά το { δεν υπάρχει καμία εντολή και το πρόγραμμα τερματίζει αφού συναντά το }.

FUNCTIONS ΚΑΙ TOP - DOWN ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Ο παραπάνω τρόπος κατασκευής προγραμμάτων είναι εξαιρετικά εύχρηστος και ταιριάζει απόλυτα με την τεχνική top-down. Σύμφωνα με την τεχνική αυτή μπορείτε να σχεδιάζετε ένα πρόγραμμα ξεκινώντας από την πολύ γενική δομή του και κατεβαίνοντας στις επιμέρους λεπτομέρειες. Ας υποθέσουμε για παράδειγμα οτι θέλετε να φτιάξετε ένα παιχνίδι. Αποφασίζετε οτι θα υπάρχει μια εισαγωγή με εικόνες, μουσική, το όνομά σας, copyrights κλπ, έπειτα η επιλογή κάποιων στοιχείων από το χρήστη, μετά το καθαυτό παιχνίδι και τέλος κάποια διαδικασία τερματισμού. Μπορείτε λοιπόν να γράψετε σε πρώτο επίπεδο:

```
main()
{
introduction();
user_input();
play_game();
terminate();
}
```

Πρόγραμμα P2

Εχοντας φτιάξει αυτό το χονδρικό σκελετό, αρχίζετε να φτιάχνετε μία-μία τις παραπάνω functions. Για παράδειγμα η introduction() θα μπορούσε να είναι κάπως έτσι:

```
introduction()
{
load_pictures(); /* Φόρτωσε τις εικόνες */
show_pictures();
music(); /* Παίξε μουσική! */
```

```
show_names_and_copyright();
}
```

Και πάλι όπως είδατε φτιάχνετε ένα σκελετό και αφήνετε τις "χαμηλού επιπέδου" λεπτομέρειες για αργότερα. Ας δώσω ένα ακόμη παράδειγμα:

```
user_input()
{
select_players(); /* Επιλογή αριθμού παικτών */
select_difficulty(); /* Επιλογή δυσκολίας */
arm_your_spacecraft(); /* Οπλισμός σκάφους */
}
```

Με παρόμοιο σκεπτικό γράφετε την play_game() και την terminate() και προχωρώντας στο τρίτο επίπεδο σχεδιασμού, θα γράψετε την load_pictures(), την show_pictures() κοκ μέχρι να τελειώσει το πρόγραμμα. Σας συνιστώ να υιοθετήσετε την τεχνική αυτή που είναι πολύ δημοφιλής και θα σας βοηθήσει τόσο στη φάση κατασκευής των προγραμμάτων σας όσο και στις φάσεις της διόρθωσης και βελτίωσης.

Να σταθώ εδώ για τρείς παρατηρήσεις: Πρώτο, με τη χρήση του χαρακτήρα underscore ("_") μπορείτε να δώσετε στις συναρτήσεις σας (αλλά και στις μεταβλητές) πολύ κατανοητά ονόματα, έτσι ώστε το πρόγραμμα να περιγράφει σχεδόν τον εαυτό του στην αγγλική γλώσσα! Δεύτερο, οτιδήποτε περικλείεται ανάμεσα στα σύμβολα /* και */ είναι σχόλιο και αγνοείται τελείως από τον compiler.

Τρίτο, όλες οι εντολές στη C τερματίζονται με ερωτηματικό(;).

ΤΥΠΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Η C υποστηρίζει αρκετούς τύπους μεταβλητών. Υπάρχει ο τύπος char που χρησιμοποιείται για την αποθήκευση ενός απλού χαρακτήρα, ο τύπος int (ακέραιος) με τις παραλλαγές του short int(συντομευμένος) και long int("μεγάλος"), ο τύπος float για αριθμούς κινητής υποδιαστολής απλής ακρίβειας (και double για διπλή ακρίβεια). Το μέγεθος των παραπάνω τύπων εξαρτάται απο τον υπολογιστή, αλλά μια τυπική κατάσταση έχει ως εξής: char 8-bits, int 16-bits, short int 8-bits, long int 32-bits, float 32-bits, double 64-bits (συμβουλευτείτε το manual του compiler). Επίσης οι παραπάνω τύποι μπορούν να χαρακτηριστούν ως unsigned, γεγονός που επιτρέπει το χειρισμό δεδομένων χωρίς πρόσημο. Θα παρατηρήσατε την απουσία λογικών μεταβλητών(boolean). Αυτό συμβαίνει επειδή η C θεωρεί την αριθμητική τιμή 0 σαν λογικό ψεύδος(false) και οποιαδήποτε άλλη τιμή σαν λογική αλήθεια(true). Εκείνο που πρέπει να θυμάστε είναι ότι κάθε μεταβλητή στη C πρέπει να δηλώνεται προτού χρησιμοποιηθεί.

```
main()
{
int k;
k = 4;
}
```

Πρόγραμμα P3

Το παραπάνω πρόγραμμα δηλώνει ότι η μεταβλητή k πρόκειται να χρησιμοποιηθεί σαν ακέραια μεταβλητή και στη συνέχεια της δίνει την τιμή 4. Αν η δήλωση (int k;) παραλειφθεί, ο compiler θα αντιδράσει με ένα μήνυμα σαν το "undefined identifier k" μόλις συναντήσει την εντολή k = 4.

ARRAYS ΚΑΙ STRINGS

Η C σας επιτρέπει να ορίσετε πίνακες (μονοδιάστατους ή πολυδιάστατους) που αποτελούνται από στοιχεία οποιουδήποτε τύπου. Για παράδειγμα η δήλωση int x[100];σημαίνει ότι x είναι ένας πίνακας 100 ακεραίων. Προσοχή όμως! Στη C οι δείκτες των πινάκων αρχίζουν πάντα απο το μηδέν. Δηλαδή, στη περίπτωση μας, το πρώτο στοιχείο του πίνακα ειναι το x[0] και το τελευταίο το x[99]. Είναι λάθος να προσπαθήσετε να προσπελάσετε το x[100]! Δεν θα σας εμποδίσει κανείς, αλλά το αποτέλεσμα είναι απρόβλεπτο!

Μέχρι τώρα δεν μιλήσαμε καθόλου για strings. Κι αυτό γιατί η C χρησιμοποιεί απλά πίνακες χαρακτήρων για το χειρισμό των strings. Η δήλωση:

```
char word[11];
```

σημαίνει ότι η μεταβλητή word μπορεί να κρατήσει 10 το πολύ χαρακτήρες. Γιατί 10; Γιατι η C σημαδεύει το τέλος των strings με τον ειδικό χαρακτήρα NULL (χαρακτήρας με ASCII κωδικό 0). Αν λοιπόν θέλετε να αποθηκεύσετε τη λέξη "OLYMPIAKOS", οι θέσεις word[0] εως word[9] θα περιέχουν τους κωδικούς των δέκα γραμμάτων και η θέση word[10] θα περιέχει το NULL. Θυμηθείτε ότι η θέση word[11] δεν έχει νόημα!

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ (STORAGE CLASSES)

Ολες οι μεταβλητές στη C, ανεξάρτητα από τον τύπο τους ταξινομούνται σε τρείς κατηγορίες (ή κλάσεις) ανάλογα με την εμβέλειά τους (scope).

α) Αυτόματες (automatic): Είναι η πιο κοινή κλάση. Δηλώνονται με τον προσδιοριστή auto που συνήθως παραλείπεται και ισχύουν μόνο μέσα στη function στην οποία δηλώθηκαν. Αντιστοιχούν στις τοπικές (local) μεταβλητές της Pascal.

β) Εξωτερικές (external): Δηλώνονται πριν από τον ορισμό των συναρτήσεων και ισχύουν σε κάθε συνάρτηση που βρίσκεται στο ίδιο αρχείο. Αντιστοιχούν στις σφαιρικές (global) μεταβλητές της Pascal.

γ) Στατικές (static): Δηλώνονται με τον προσδιοριστή static και έχουν την ιδιαιτερότητα οτι διατηρούν αναλλοίωτη την τιμή τους ανάμεσα στις διαδοχικές κλήσεις της συνάρτησης στην οποία δηλώθηκαν. Για παραδειγμα:

```
main()
{
plus5();
plus5();
plus5();
}
```

Πρόγραμμα P3

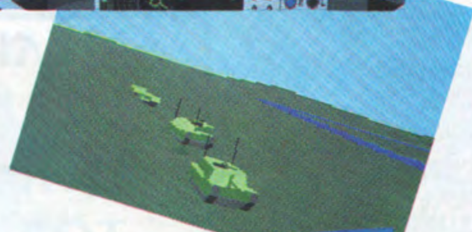
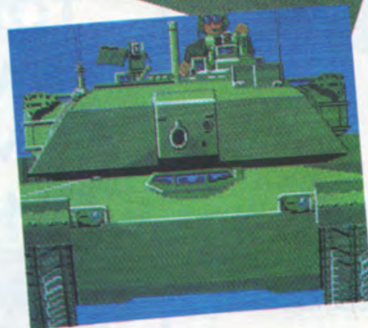
```
plus5()
{
static int f=0;
f = f+5;
}
```

Το πρόγραμμα P3 καλεί 3 φορές συνέχεια την plus5() που αυξάνει την τιμή της f κατά 5, ενώ η τιμή 0 δίνεται μόνο σαν αρχική τιμή. Ετσι όταν τερματίζει το πρόγραμμα η f έχει τιμή 15. Οι μεταβλητές κλάσης auto και static μπορούν να συνοδεύονται κι από τον προσδιοριστή register που δίνει εντολή στον compiler να τοποθετήσει την μεταβλητή σε κάποιο καταχωρητή της CPU! Φυσικά αν δεν υπάρχουν διαθέσιμοι καταχωρητές ο compiler αγνοεί την οδηγία μας.

ΟΙ ΤΕΛΕΣΤΕΣ ΤΗΣ C

Οι τελεστές είναι σύμβολα που επενεργούν πάνω σε ορισμένα στοιχεία (operands) και υπολογίζουν μία τιμή. Το γνωστό μας σύμβολο "=" είναι τελεστής αντικατάστασης. Η εντολή var = x*5 + 11;υπολογίζει την τιμή της παράστασης δεξιά και την καταχωρεί στην μεταβλητή var. Υπάρχουν οι κλασικοί αριθμητικοί τελεστές (+,-,*,/), το % που επιστρέφει το υπόλοιπο μιας διαίρεσης και οι συντομευμένοι τελεστές ++ και —. Για παράδειγμα η εντολή —b;μειώνει την τιμή του b κατά ένα και ισοδυναμεί με την εντολή b = b-1;Ακόμα υπάρχουν οι τελεστές σύγκρισης == για ισότητα, != για ανισότητα και οι προφανείς <=,>=,>,<. Οι λογικοί τελεστές || (OR), &&(AND) και !(NOT) βοηθούν στις λογικές πραξεις ενώ η εικόνα συμπληρώνεται με τους bitwise τελεστές: &,|,^(exclusive or), <<(left shift), >>(right shift) και ~(συμπλήρωμα ως προς ένα). Ακόμα υπάρχουν συντομευμένοι τελεστές αντικατάστασης όπως +=, -=, *= κτλ. Για παραδειγμα η εντολή x *= 4;ισοδυναμεί με την εντολή x = x*4;

Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος δεν μας επιτρέπει να επεκταθούμε άλλο, αλλά θα είμαστε και πάλι μαζί με περισσότερα για τους τελεστές και πιο προχωρημένα θέματα τον επόμενο μήνα. Αν έχετε οποιαδήποτε γενική απορία ή πρόβλημα με τη C μή διστάσετε να μου γράψετε.

M1 TANK PLATOON

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Η MICROPROSE πρέπει να είναι γνωστή σε όλους εσάς που σας αρέσουν οι εξομοιώσεις. Μέχρι τώρα μας είχε συνηθίσει σε εξομοιώσεις αεροπλάνων, υποβρυχίων και ολόκληρων ιστορικών περιόδων (βλέπε PIRATES). Τώρα λοιπόν έφτασε η ώρα μιας σοβαρής (το τονίζουμε ιδιαίτερα) δουλειάς πάνω στα tanks.

Το M1 TANK PLATOON είναι μια εξομοίωση χειρισμού τανκ με ταυτόχρονη διοίκηση ολόκληρης διμοιρίας – τέσσερα tanks – και πολύ καλή εξομοίωση μάχης.

Κατ' αρχήν το GAME σας επιτρέπει να διαλέξετε ένα έτοιμο όνομα για τη διμοιρία σας και το επίπεδο ικανοτήτων της (FAIR – POOR) ή να δώσετε το όνομα που θέλετε εσείς πατώντας ESC. Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα δυσκολίας γενικά στο παιχνίδι αν και υπάρχουν και άλλοι δευτερεύοντες παράγοντες που επηρεάζουν τη δυσκολία. Τα επίπεδα είναι:

STATIC GUNNERY:

Είναι το πιο εύκολο επίπεδο αφού οι εχθροί ούτε κινούνται ούτε πυροβολούν. Καλύτερα λοιπόν να αρχίσετε από εδώ το GAME για να μάθετε τα πολλά κουμπιά και τον ταυτόχρονο χειρισμό ολόκληρης διμοιρίας.

MOVING GUNNERY:

Εδώ οι εχθρικές δυνάμεις έχουν το δικαίωμα

ΤΙΤΛΟΣ	M1 Tank Platoon
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7400
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

κίνησης αλλά εξακολουθούν να μην ανταποδίδουν τα πυρά. Περάστε σ' αυτό το στάδιο όταν νιώσετε ότι ασκείτε αρκετό έλεγχο στη διμοιρία σας.

SINGLE ENGAGEMENT:

Επειδή εδώ αρχίζει η πραγματική δράση, το COMPUTER θα σας ζητήσει να αναγνωρίσετε το όχημα που θα σας δείξει στην οθόνη. Αυτό μπορεί να είναι του δικού σας στρατεύματος ή του εχθρικού, πάντως το MANUAL θα σας δώσει την απάντηση. Ύστερα από αυτά τα τυπικά έχετε το δικαίωμα να διαλέξετε ανάμεσα σε έξη μορφές μάχης: BLIETZKRIEG, DEFENT POSITION, REARGUARD, MEETING ENGAGEMENT, ASSAULT, HASTY ATTACK, που κυμαίνονται από υπεράσπιση της θέσης σας μέχρι τη διάσπαση των εχθρικών δυνάμεων. Το πεδίο της μάχης επιλέγεται κάθε φορά από το COMPUTER, έτσι ώστε να υπάρχουν χιλιάδες διαφορετικοί συνδυασμοί, που επηρεάζουν την στρατηγική.

START CAMPAIGN:

Αυτή η επιλογή στέλνει την διμοιρία σας κατευθείαν σ' έναν αληθινό πόλεμο! Ώρα για μετάλλια και προαγωγές. Έτσι οι άντρες σας και τα τανκ θα πολεμήσουν τη μια μάχη μετά την άλλη μέχρις ότου λήξει ο πόλεμος ή καταστραφεί η διμοιρία. Πρέπει εδώ να πούμε ότι οι νίκες και οι ήττες έχουν επιπτώσεις στην εξέλιξη του πολέμου αλλά και στις επόμενες μάχες. Αν δηλαδή χάσετε μια μάχη, την επόμενη την ξεκινάτε από θέση άμυνας και αν χάσετε πολλές χάνετε και τον πόλεμο.

Αναφέραμε παραπάνω ότι υπάρχουν πολλοί παράγοντες που καθορίζουν την τελική δυσκολία. Ένας απ' αυτούς είναι και το επίπεδο ικανοτήτων και ηθικού των εχθρών σας. Αυτό το διαλέγετε εσείς και είναι:

SECOND LINE:

Οι εχθροί είναι ανεκπαίδευτοι, χωρίς στρατηγική, αργοί και με παλιά οπλικά συστήματα.

FIRST LINE:

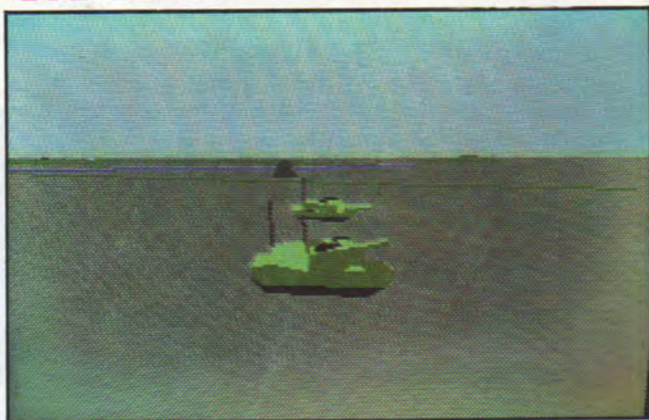
Οι εχθροί σας είναι αρκετά εύστοχοι και με αρκετές στρατηγικές ικανότητες, αλλά παραμένουν αργοί και οπλισμένοι με παλιά όπλα.

VETERANS:

Εξαιρετικά εκπαιδευμένοι – κυρίως στο Αφγανιστάν – έμπειροι στις μάχες και στην στραγητική με πιο εξελιγμένα οπλικά συστήματα. Πραγματικά εύστοχοι και επικίνδυνοι.

GUARDS:

Οι καλύτεροι στρατιώτες του εχθρικού στρατού, ένας εφιάλτης για σας. Βετεράνοι στις μάχες, με τον καλύτερο οπλισμό που διαθέτει το εχθρικό οπλοστάσιο, με άριστες επιλογές στρατηγικής.



Αφού διαλέξετε το επίπεδο επικινδυνότητας των αντιπάλων σας βγαίνετε σε ένα ακόμα μενού:

OUTFITTING:

Ελέγχετε την διμοιρία σας, μπορείτε να αλλάξετε την ποσότητα των πυρομαχικών σε κάθε τανκ (αν θεωρείτε ότι κάποια αποστολή απαιτεί περισσότερα σε ένα είδος οπλισμού) και τέλος παίρνετε πληροφορίες για το προσωπικό που υπηρετεί.

BRIEFING:

Εδώ σας δίνονται όσα στοιχεία χρειάζεστε για την αποστολή σας, πληροφορίες για τον οπλισμό των αντιπάλων σας, τις καιρικές συνθήκες, και τις θέσεις που πρέπει να καταλάβετε ή να υπερασπιστείτε. Όλα αυτά πάνω στο χάρτη με κίνηση και ZOOMING.

NEW ORDERS:

Αν παρ' όλα ταύτα δεν σας αρέσει η αποστολή που σας ανέθεσαν μπορείτε να πάρετε κάτι άλλο.

GO TO BATTLE:

Αρχίζοντας τη μάχη στο χάρτη φαίνονται η δική σας διμοιρία και τα σώματα που σας υποστηρίζουν σε γκρι – λαδί χρωματάκι, η θέση του αρχηγείου σας σαν ένα μπλε παραλληλόγραμμο με το αντίστοιχο εχθρικό σε κόκκινο και όλα τα εχθρικά σκάφη επίσης κόκκινα. Θα παρατηρήσετε ότι εχθρικά και φιλικά άρματα αναβοσβήνουν αφήνοντας που και που να φανεί ένας αριθμός στη θέση



M 1 T A N K P L A T O O N

τους. Πατώντας F5 σας δίνεται ολόκληρος ο κατάλογος αυτών των αριθμών που αντιστοιχούν σε ένα ορισμένο τύπο οπλισμού. Εδώ πρέπει να πούμε ότι δεν βλέπετε τους εχθρούς σας πάντα, παρά μόνο όταν βρίσκεστε κοντά τους ή κάποια άλλη μονάδα σας ενημερώνει για τη θέση τους.



Μπορείτε να πάρετε μέρος στη μάχη σε μία από τις τρεις θέσεις μέσα στο τανκ που είναι:

TC UNBUTTONED VIEW:

Ως κυβερνήτης κοιτάτε έξω από το τανκ πάνω στον πυργίσκο. Από δω έχετε την καλύτερη θέα που είναι δυνατόν να έχετε μέσα από το τανκ και σαν όπλο έχετε ένα βαρύ πολυβόλο. Θυμηθείτε, σε μάχη να μην βγαίνετε πολύ έξω γιατί είσαστε τρωτοί.

TC BUTTONED VIEW:

Πάλι κυβερνήτης του τανκ αλλά αυτή τη φορά με σφραγισμένο το κλείστρο και πλήρως προστατευμένοι. Αυτό σημαίνει βέβαια μικρότερη ορατότητα.



GUNNER POSITION:

Είναι η πιο χρήσιμη θέση αφού από εδώ χρησιμοποιείται το κανόνι. Η ορατότητα που έχετε είναι η πιο περιορισμένη αλλά είναι αρκετή για να ανατινάζετε τα εχθρικά άρματα. Από εδώ επίσης διαλέγετε τον τύπο των πυρομαχικών που θα χρησιμοποιήσετε. Αυτά μπορεί να είναι·

MAIN COAX:

Το πολυβόλο του τανκ (μόνο για στόχους με ελάχιστη ή καθόλου θωράκιση).

SABOT:

Χρησιμοποιείται το κανόνι των 120 mm με το κανονικό αντιαρματικό βλήμμα.

HEAT (HIGH EXPLOSIVE ANTITANK)

Τα ιδανικά βλήματα για όλων των ειδών τους στόχους. Προσέξτε ότι στη θέση του πυροβολητή δεν αλλάζει πορεία το τανκ αλλά γυρίζει απλώς ο πυργίσκος.

DRIVER'S VIEW:

Παίρνετε τον ρόλο του οδηγού και από εδώ μπορείτε να αλλάξετε πορεία. Έχετε και την δεύτερη καλύτερη οπτική.



Ανάλογα τώρα με το έδαφος αλλάζει η ταχύτητα και η συμπεριφορά του οχήματος. Σε κανονικούς δρόμους ή πεδιάδες αναπτύσσει μεγάλες ταχύτητες, ενώ σε βραχώδεις περιοχές και ποτάμια η ταχύτητα μειώνεται πάρα πολύ. Να είσαστε προσεκτικοί πάντως γιατί μια γρήγορη οδήγηση σε συνδυασμό με απότομες στροφές και ακατάλληλο έδαφος θα σας πετάξει την ερπήστρια, η οποία είναι μερικούς τόνους βαριά και δεν μπορείτε να την βάλετε στη θέση της σαν λάστιχο αυτοκινήτου.

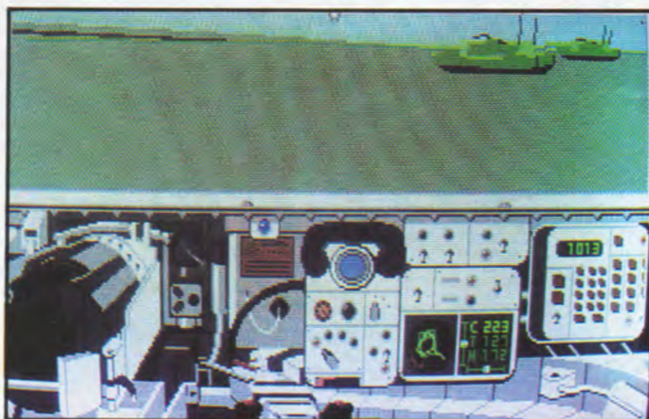
Περνάμε τώρα στα πολλά εξελιγμένα μηχανήματα που θα κάνουν τη ζωή σας στο τανκ πιο εύκολη (εμένα μου λες). Πρώτα η μεγένθυση που βοηθάει να βρείτε τους αντιπάλους σας από απόσταση, το COMPUTER που πατώντας SPACE σας δίνει την απόσταση του εχθρικού οχήματος και αυτόματα ρυθμίζει την γωνία του κανονιού για την καλύτερη δυνατή στόχευση. Κρατώντας πατημένο το SHIFT δώστε εσείς το βελνεκές. Έχετε στη διάθεσή σας επίσης όργανα που σας επιτρέπουν να βλέπετε τη νύχτα όπως τη μέρα (μόνο που έτσι δεν ξεχωρίζουν τα εχθρικά από τα φιλικά σκάφη). Καπνογόνα και ειδικά συστήματα παραγωγής καπνού που καλύπτουν τα νώτα σας συμπληρώνουν τα «κομφόρ» σας. Ορισμένα από αυτά τα όργανα ενεργοποιούνται μόνο από μια ορισμένη θέση στο τανκ.

Εκτός από την διακυβέρνηση του δικού σας τανκ, μπορείτε να δώσετε διαταγές σε ολόκληρη τη διμοιρία ή σε κάθε ένα τανκ ξεχωριστά. Όλοι βέβαια ακολουθούν εσάς ως αρχηγό αλλά με τις κατάλληλες εντολές τους στέλνετε αλλού. Πάντως η κίνηση των οχημάτων πάνω στο χάρτη θα μπορούσε να είναι πιο γρήγορη. Οι εξουσίες σας όμως δεν σταματάνε εδώ. Ελέγχετε ακόμα και τις μονάδες που σας υποστηρίζουν. Οι SUPPORT UNITS λοιπόν είναι ή ομάδες εδάφους (με τανκ μάχης, ελαφριά άρματα ή πυροβολικό ή πεζικό με πολυβόλα και αντιαρματικά ή ρουκετοβόλα άρματα) ή μονάδες αέρος, ελικόπτερα και αεροπλάνα. Πηγαίνετε στο κατάλληλο μενού (με το πλήκτρο F7) και καλέστε – εάν υπάρχει – την υποστήριξη. Αν είναι πυροβολικό βάλτε πρώτα τον κέρσορα στη θέση που θέλετε να βομβαρδίσετε και μετά πατήστε το πλήκτρο. Τα ελικόπτερα και τα αεροπλάνα επιλέγουν μόνα τους τους στόχους τους, αλλά συνήθως ξεκινάνε από τους λόφους ψάχνοντας για τυχόν κρυμμένους εχθρούς. Τα πιο εύστοχα σώματα του στρατού σας είναι τα ρουκετοβόλα και πυραυλοβόλα άρματα καθώς και τα σώματα που είναι εξοπλισμένα με TOW MISSILES. Γενικά αν δεν έχετε υποστήριξη τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα. Αλλά δεν είσαστε οι μόνοι με πολλά και πολλαπλά οπλικά συστήματα γιατί πυραύλους και πυροβολικό καθώς και αεροπορία έχουν και οι εχθροί σας. Έτσι φτάνουμε στο πιο ωραίο μέρος του GAME, τις μάχες της διμοιρίας σας με την εχθρική αεροπορία. Αν και αυτό θα συμβεί αρκετά σπάνια (μια φορά στις τέσσερις ώρες) πρέπει να είστε προτετοιμασμένοι γιατί μια τέτοια επίθεση καταστρέφει τη διμοιρία σας με

σα σε λίγα λεπτά. Για να σας βοηθήσουμε σας λέμε να καλέσετε αμέσως όποια αεροπορική υποστήριξη έχετε και να δώσετε διαταγή στα τανκ σας να κινούνται. Ύστερα δώστε την εντολή FIRE AT WILL και πατήστε το πλήκτρο F1. Θα βρεθείτε πάνω στον πυργίσκο με το πολυβόλο. Προσπαθείστε να πετύχετε το εχθρικό αεροσκάφος, χρησιμοποιώντας και ζουμ αν είναι μακριά. Εύκολα εντοπίζετε τα αεροσκάφη, αλλά δύσκολα θα τα πετύχετε. Όταν ένα αεροπλάνο χτυπηθεί θα διαλυθεί στον αέρα ή θα πέσει και θα συντριβεί στο έδαφος.



Και οι μάχες στο έδαφος όμως είναι πολύ καλές. Ο τρόπος με τον οποίο σημαδεύετε τα εχθρικά τανκ και τα ποικίλα οχήματα που αντιμετωπίζετε. είναι εξαιρετικά ρεαλιστικός. Τα οχήματα (αν τα πετύχετε) κάνουν μια χαρακτηριστική έκρηξη και ξαναανατινάζονται πάλι μετά από λίγο. Μετά από κάθε βολή πρέπει να περάσουν μερικά δευτερόλεπτα για να ξαναγεμίσει το κανόνι. Η αίσθηση του ρεαλισμού γίνεται ακόμα πιο έντονη καθώς τα υπόλοιπα άτομα που αποτελούν τη διμοιρία σας δρουν ανεξάρτητα μέσα σ' ένα χαλασμό από εκρήξεις. Με τα πλήκτρα F9 – F10 μπορείτε να βλέπετε τη δράση και το πεδίο της μάχης έξω από το τανκ και να περιστρέφετε την οπτική σας όπου θέλετε. Αν καταστραφεί το τανκ σας μπορείτε να μεταφέρετε την διακυβέρνηση σε ένα άλλο.



Υπάρχουν τρεις τρόποι για να τελειώσει μια μάχη: να καταστραφούν όλες οι δικές σας δυνάμεις (οπότε πρέπει να ξαναδιαλέξετε διμοιρία), να νικηθούν οι αντίπαλοι, ή να διαλέξετε την επιστροφή στη βάση με ALT + E. Έτσι δεν υπάρχει περίπτωση να κολλήσετε αν βρίσκεται κάπου κρυμμένος ένας εχθρός που δεν φαίνεται. Μετά το τέλος της μάχης σας δίνεται μια κατάσταση των επιδόσεών μας, η βαθμολογία σας και οι τυχόν προαγωγές και παρασημοφορήσεις που πετύχατε. Ως αρχηγός της διμοιρίας διαλέγετε εσείς ποιος θα προαχθεί και παρασημοφορηθεί κάνοντάς τον ταυτόχρονα πιο ικανό στα καθήκοντά του. Εδώ επίσης οι τυχόν απώλειες που είχατε συμπληρώνονται αυτόματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	93
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	81
ΓΕΝΙΚΑ	**84**

Ο χειρισμός όπως θα έχετε καταλάβει είναι πολύπλοκος αλλά μόλις μάθετε τα πλήκτρα που χρησιμεύουν περισσότερο δεν θα έχετε πρόβλημα. Η MICROPROSE δίνει στη συσκευασία του GAME δύο χάρτινα καλύμματα που εφαρμόζουν στο πληκτρολόγιο και δείχνουν την λειτουργία των πλήκτρων. Πολύ βολικό βέβαια αλλά δεν ταιριάζουν σε όλους τους τύπους των πληκτρολογίων. Τέλος πάντων.

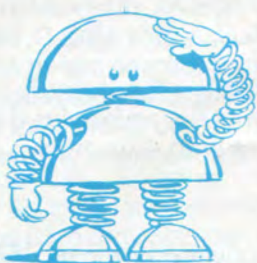
Από άποψη γραφικών το παιχνίδι τα καταφέρνει πολύ καλά (ανάλογα με την κάρτα βέβαια). Στο χάρτη τα γραφικά είναι λειτουργικά ενώ στις μάχες και στην κίνηση 3D και πολύ προσεγμένα. Οι εκρήξεις είναι πολύ καλές ενώ τα βλήματα φαίνονται που ταξιδεύουν στον αέρα. Οι σφαίρες του πολυβόλου φαίνονται περισσότερο από τα άλλα πυρομαχικά είτε χτυπάνε το έδαφος ή τους στόχους ή όταν ρίχνετε στον αέρα. Η ταχύτητα του GAME είναι ικανοποιητική, αλλά εξαρτάται κατά πολύ από το μηχάνημα που χρησιμοποιείτε.

Ο ήχος είναι κι αυτός σε υψηλό επίπεδο. Το τανκ έχει τους δικούς του ήχους (ακούστε πως κάνουν οι ερπήστριες όταν περνάτε ποτάμι). Όλα τα προειδοποιητικά όργανα έχουν και ηχητικό σήμα. Οι εκρήξεις και το πολυβόλο είναι πολύ καλά επίσης. Το πιο εντυπωσιακό ηχητικό εφέ είναι οι βολές του πυροβολικού που πλησιάζουν. Να πούμε εδώ ότι στην αρχή του GAME μπορείτε να επιλέξετε το μέσον από το οποίο θα ακούγεται ο ήχος, από ένα κανάλι μόνο, έως συνθεσάϊζερ και ειδική MUSIC CARD.

Ένα από τα εντυπωσιακότερα στοιχεία του GAME είναι το MANUAL του. Εκατόν ενενήντα (190) ολόκληρες σελίδες όπου περιγράφονται πολλά από τα άρματα και τμήματα υποστήριξης του Αμερικάνικου και Σοβιετικού στρατού, με αρκετή λεπτομέρεια, ο τρόπος σύνταξης των ταγμάτων των διαφόρων σωμάτων, όλα τα στοιχεία βέβαια για να αρχίσετε το παιχνίδι, οι τύπο τω\ όπλων και των πυρομαχικών. Επίσης γίνεται μια αναδρομή στην ιστορία των τανκ και αναλύσεις στρατηγικής. Αυτό το MANUAL είναι γενικής εξοικείωσης με τα τανκ και την ιδιόρρυθμη στρατηγική τους και σαν βιβλίο δεν θα το βρείτε πουθενά αλλού.

Να πούμε εδώ ότι το GAME είναι άρτιο από κάθε τεχνική άποψη αλλά είναι ταυτόχρονα πολύ απαιτητικό ως προς το COMPUTER στο οποίο θα τρέξει. Πρέπει να έχετε έγχρωμο μόνιτορ για όλες τις κάρτες εκτός από HERCULES. Δύο DRIVES δεν βλάπτουν ποτέ και θα έχετε καλύτερη λεπτομέρεια στις μάχες και ταχύτητα αν χρησιμοποιείτε AT. Τι να γίνει, τα δυνατά GAMES θέλουν δυνατά μηχανήματα.

Τελειώνοντας συνιστούμε ανεπιφύλακτα το GAME για κάθε φανατικό των εξομοιώσεων αλλά... Αυτό το «αλλά» υπάρχει γιατί παρατηρήσαμε μια περίεργη συμπεριφορά του παιχνιδιού στην αντοχή. Τις πρώτες δεκαπέντε με είκοσι ώρες θα παίζετε μετά μανίας, μετά όμως θα σας φανεί ότι κάνετε συνέχεια τα ίδια. Γιατί η MICROPROSE δεν φρόντισε έτσι ώστε να υπάρχουν περισσότερα πράγματα να κάνει κανείς;



SAM coupé

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Καιρό είχαμε να δούμε ένα καινούριο μηχάνημα στην αγορά. Από τότε που βγήκε ο ST και η Amiga, δεν έχει εμφανιστεί κάτι νέο. Θα περίμενε λοιπόν κανείς οτι ένας καινούριος υπολογιστής θα είχε κάποιες τεχνολογικές καινοτομίες να επιδείξει ή τουλάχιστον κάτι παραπάνω απ' αυτούς που κυκλοφορούν ήδη. Ομως ο SAM Coupe της Miles Gordon Technologies (MGT) χρησιμοποιεί τεχνολογία 8-bit(!) και μας ξαναφέρνει στην εποχή του κασετόφωνου, του Z80 και του Sinclair, αφού περηφανεύεται οτι είναι συμβατός με Spectrum. Αυτό όμως δεν σημαίνει οτι πρέπει να απογοητευόμαστε. Ας δούμε καλύτερα τι έχει να προσφέρει ο SAM και κυρίως σε ποιά τιμή.

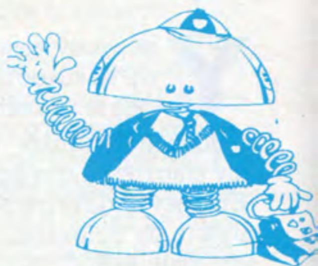


COUPE ΝΑΙ, ΓΙΑΤΙ ΟΜΩΣ;

Το μηχάνημα περικλείεται σε ένα άσπρο κουτί μετρίων διαστάσεων, με τέσσερα μπλέ ποδαράκια και επικλινές πληκτρολόγιο (εξ ού και το όνομα). Το κακό είναι οτι αυτό είναι σταθερό και δεν μπορείτε να αλλάξετε την κλίση. Το πληκτρολόγιο έχει 72 πλήκτρα στα οποία περιλαμβάνονται και 10 function keys που χρησιμεύουν και σαν αριθμητικά. Η αίσθηση των πλήκτρων είναι καλή αν και θα τα προτιμούσα κάπως πιο σκληρά. Στη μπροστινή μεριά υπάρχουν δύο καλύμματα που αν τραβηχτούν αποκαλύπτουν ισάριθμες κενές θέσεις για drives 3.5 ιντσών δεξιά κι αριστερά. Ομως, η πιο εντυπωσιακή όψη του SAM είναι πίσω. Μια πραγματικά μεγάλη ποικιλία υποδοχών δίνει την αίσθηση οτι το μηχάνημα είναι έτοιμο για κάθε είδους επέκταση. Από δεξιά προς τα αριστερά λοιπόν έχουμε: υποδοχή σύνδεσης του τροφοδοτικού (που είναι αρκετά ογκώδες), υποδοχή SCART για σύνδεση με TV ή monitor, διακόπτης ON/OFF, θύρα για light-pen(!), υποδοχή για σύνδεση με κασετόφωνο, θύρα 64-pin γενικής χρήσης, κουμπί reset, mouse port, standard θύρα joystick, MIDI IN & MIDI OUT και τέλος ένα κουμπί break που χρησιμεύει στο να διακόπτει ένα πρόγραμμα που τρέχει. Παρά την αρχική εντύπωση, μια δεύτερη σκέψη δείχνει οτι λείπουν αρκετά πράγματα από τον SAM. Καταρχήν δεν υπάρχει ούτε σειριακή ούτε παράλληλη θύρα για σύνδεση με περιφερειακά πρώτης ανάγκης πχ. εκτυπωτή. Βέβαια, με ένα interface της MGT που θα μπαίνει στη γενική θύρα επέκτασης μπορείτε να καλύψετε τις ελλείψεις, αλλά αν και όταν βγεί δεν θα είναι φυσικά δωρεάν. Επίσης η θύρα του mouse κάθε άλλο παρά standard είναι, ενώ μια δεύτερη υποδοχή για joystick ήταν απαραίτητη αφού το μηχάνημα απευθύνεται στη home αγορά. Με άλλα λόγια είστε στο ...έλεος της MGT, εκτός κι αν αποφασίσουν τρίτοι κατασκευαστές να υποστηρίξουν τον SAM, πράγμα όμως που δεν είναι ακόμα σίγουρο. Ας μην είμαστε όμως γκρινιάρηδες και ας προχωρήσουμε στο εσωτερικό όπου τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα.

ΤΟ HARDWARE

Οι έξι βίδες βγήκαν εύκολα, το κάλυμμα τραβήχτηκε και ...το κενό που υπάρχει στο εσωτερικό του SAM με άφησε άφωνο. Η πλακέτα καταλαμβάνει περίπου το ένα τρίτο του χώρου αφήνοντας αρκετή άνεση για τα δύο drives και την επέκταση μνήμης. Η MGT κατάφερε να επιτύχει υψηλά επίπεδα ολοκλήρωσης και συγκέντρωσε όλη την εξωτερική λογική του συστήματος σε ένα μεγάλο gate array chip που περιέχει 10000 πύλες. Ετσι ο SAM αποτελείται από λίγα μόνο chips: CPU είναι ο Z80B στα





6MHz, το επιβλητικό VLSI ολοκληρωμένο παίζει το ρόλο του graphics processor, δύο γρήγορα chips απαρτίζουν τα 256K μνήμης, μια ROM των 32K περιέχει τη BASIC και το λειτουργικό σύστημα, ενώ η εικόνα συμπληρώνεται με το MC1377 video chip της Motorola και τη γεννήτρια ήχων SAA1099 της Philips.



ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

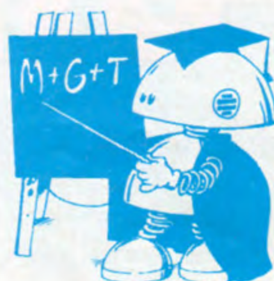
Από πλευράς ήχου υπάρχουν 6 κανάλια με 8 οκτάβες και στερεοφωνική δυνατότητα, ενώ στα γραφικά τα πράγματα είναι πιο πολύπλοκα. Υπάρχουν 4 διαφορετικά modes. Mode 1: 32x24 χαρακτήρες, 2 χρώματα ανά χαρακτήρα, 16 χρώματα συνολικά από 128, συμβατό με Spectrum.Mode 2: Οπως το mode 1 αλλά με 32x192 χαρακτηρες. Mode 3: Κειμενο 80 στηλων, 512x192 pixels, 4 χρώματα ανά γραμμή.Mode 4: 256x192 pixels, 16 χρώματα ανά γραμμή από 128. Επίσης σε κάθε interrupt μπορούν να επανακαθορίζονται τα χρώματα. Αυτό σημαίνει οτι μπορείτε να εμφανίσετε και τα 128 ταυτόχρονα με την κατάλληλη τεχνική. Ωραία όλα αυτά αλλά με το software τί γίνεται; Υπάρχουν χιλιάδες έτοιμα προγράμματα για το SAM! Ναί, είναι γεγονός. Τρέχοντας τον Emulator που δίνεται μαζί (και που βελτιωνεται συνεχως) μπορειτε να τρέξετε θεωρητικά οποιοδήποτε πρόγραμμα του Spectrum. Βέβαια για τη λειτουργία αυτή χρειάζεστε drive γιατί αν περιμένετε το κασετόφωνο... Πάντως, όταν αρχίσουν να αναπτύσσονται προγράμματα που να εκμεταλλεύονται πλήρως τις δυνατότητες του μηχανήματος, θα δούμε σίγουρα θεαματικά αποτελέσματα. Το FLASH, ένα προγραμμα που δινεται μαζί και σας επιτρέπει να δημιουργήσετε καταπληκτικές έγχρωμες εικόνες (αλλά και animation), είναι ένα καλό πρώτο δειγμα.

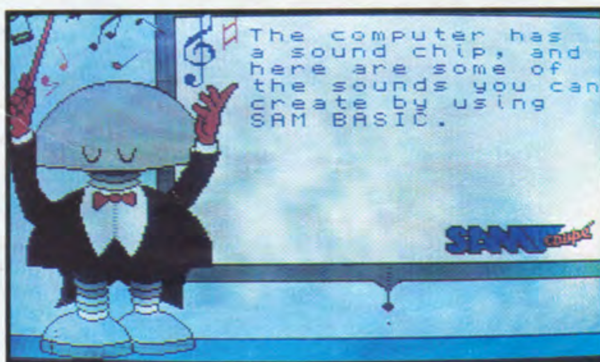




ΤΙ ΔΙΝΕΤΕ ΚΑΙ ΤΙ ΠΑΙΡΝΕΤΕ

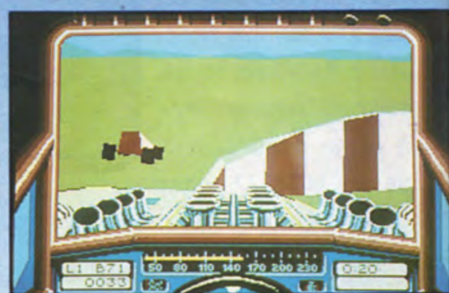
Πέρα από τις διάφορες περιγραφές, σίγουρα όλοι ενδιαφέρονται να μάθουν την τιμή. Λοιπόν εδώ τα πράγματα είναι μάλλον απογοητευτικά. Ο SAM κοστίζει περίπου 55000 δραχμές χωρίς drives και με 256K μνήμης! Αν κάποιος προσπαθήσει να φτάσει τον SAM στα επίπεδα του ATARI 520STFM για παράδειγμα, χρειάζεται επιπλέον 25000 δρχ για το drive, 10000 δρχ για ποντίκι και 10000 περίπου για τα πρόσθετα 256K RAM. Αθροισμα 100.000 δραχμές κι ακόμα δεν έχουμε την ανάλυση 640x400, τη σειριακή θύρα, την παράλληλη... Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω γιατί θα προτιμούσε κάποιος ένα μηχάνημα με Z80 και αβέβαιο ακόμα μέλλον, από ένα άλλο με 68000, GEM, τεράστια βάση χρηστών και μεγάλη ποικιλια προγραμματων αφού έχουν την ίδια σχεδόν τιμή. Ο SAM είναι πάρα πολύ καλός σαν 8-bit υπολογιστής αλλά έπρεπε να έρθει σε άλλη τιμή, για να είναι ανταγωνιστικός. Να συμπληρώσουμε οτι το μηχάνημα παραχωρήθηκε από το κατάστημα ΕΛΕΝΗ ΚΟΥΝΑΝΗ Computers, Στουρνάρα 20, τηλ 3646725.





STUNT CAR RACER





Εγκατασταθείτε στη θέση του οδηγού ενός από τα πιο άγρια αυτοκίνητα αγώνων όπως το Stunt Car Racer. Εξαρτάται από σας να αποδείξετε το πόσο καλοί οδηγοί είστε και να διαπιστώσετε αν έχετε τις δυνατότητες να γίνετε κάποτε πρωταθλητής διεθνούς επιπέδου.

Με την πολύ γρήγορη τούρμπο V8 μηχανή που σας παρέχει την ισχύ για απίστευτες ταχύτητες, το αυτοκίνητο αυτό είναι ένας πραγματικός πύραυλος που καταπίνει τις αποστάσεις.

Οι πίστες είναι εντελώς εξωπραγματικές. Υπάρχουν επικίνδυνες στροφές που σας επιτρέπουν να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες και μεγάλες ράμπες που εκσφεδονίζουν το αυτοκίνητο στα ύψη. Γενικά θα φαίνεται να περνάτε τόσο χρόνο στον αέρα που θα μπορούσατε να δώσετε εξετάσεις για πιλότος!

Αγωνιζόσαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο σε αυτό το παιχνίδι. Είναι ΟΛΑ ή τίποτα.



Το Stunt Car Racer είναι διαθέσιμο για ST, Amiga, PC και C64.

MicroStyle



DELTA COMPUTERS

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΚΑΙ ΕΜΠΟΡΙΟ Η/Υ

GAME REVIEWS

Κι αυτό το μήνα έχουμε για σας πολλές παρουσιάσεις νέων παιχνιδιών, που αποτελούν την πιο μεγάλη και φιλόδοξη στήλη του περιοδικού. Θα αναφερθούμε σε μερικά βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε σχετικά με το στυλ των game reviews, όπως αυτά εμφανίζονται μέσα από τις σελίδες του USER.



Κατ' αρχήν τα τεστ των παιχνιδιών θα γίνονται σε όσο το δυνατόν περισσότερα διαφορετικά formats, για να ικανοποιούνται οι χρήστες όλων των υπολογιστών κατά τον καλύτερο τρόπο. Για το ίδιο παιχνίδι όμως θα γίνεται αναφορά σε άλλα formats, μόνο αν υπάρχουν σημαντικές διαφορές που να δικαιολογούν κάτι τέτοιο. Νομίζουμε ότι είναι αρκετά βαρετό να επαναλαμβάνουμε.συνέχεια ότι τα γραφικά στο ST είναι καλύτερα απ' αυτά του Amstrad ή ότι ο ήχος της Amiga υπερτερεί του... Spectrum. Αυτά άλλωστε είναι ευνόητα και γνωστά σε όλους.



Κάθε παιχνίδι θα συνοδεύεται από δύο πίνακες. Ο πρώτος απ' αυτούς θα περιέχει τη βαθμολογία που βασίζεται σε μία κλίμακα με άριστα το 100. Θα βαθμολογούνται ορισμένα σταθερά χαρακτηριστικά, όπως γραφικά, κίνηση (animation), ήχος, ευκολία χειρισμού, πλοκή-υπόθεση (ειδικά για τα simulations θα βαθμολογείται η πιστότητα αναπαράστασης της πραγματικότητας), πακέτο (εμφάνιση και manual), αντοχή (διάρκεια ενδιαφέροντος) και αξία/τιμή (τι προσφέρει το παιχνίδι σε σχέση με τα χρήματα που πληρώνετε).



Ο γενικός βαθμός, δεν βγαίνει απαραίτητα (ή μάλλον δεν βγαίνει σχεδόν ποτέ) από τον μέσο όρο, αλλά από μία καθολική εκτίμηση της εντύπωσης που αφήνει το παιχνίδι. Ίσως θα πρέπει ο αναγνώστης, να δώσει τη δική του βαρύτητα στα επιμέρους στοιχεία που τον ενδιαφέρουν περισσότερο.



Ο δεύτερος πίνακας θα σας δίνει με μια ματιά όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού: τίτλο, software house, διαθέσιμα formats, τιμή, τον υπολογιστή στον οποίο έγινε το test καθώς και την εταιρία που διαθέτει το παιχνίδι. Εδώ να διευκρινίσουμε ότι οι τιμές που αναφέρονται περιλαμβάνουν το ΦΠΑ και είναι οι προτεινόμενες λιανικές τιμές των αντιπροσώπων (πράγμα που σημαίνει ότι σε κάποια μαγαζιά μπορεί να βρείτε διαφοροποιημένες τιμές).



Επίσης, τα reviews θα συνοδεύονται από τα ειδικά σήματα που βλέπετε (το καθένα αντιστοιχεί σε κάποιον από τους πιο δημοφιλείς υπολογιστές που καλύπτει το USER), για να μπορείτε εύκολα και γρήγορα να εντοπίζετε αυτό που θέλετε. Κι αυτό ισχύει και για το υπόλοιπο περιοδικό. Επιπλέον, τα καλύτερα παιχνίδια που συγκεντρώνουν υψηλή βαθμολογία θα μαρκάρονται με το ξεχωριστό σήμα USER HIT!

Κλείνοντας, να επισημάνουμε δύο πράγματα ακόμη πριν σας αφήσουμε να απολαύσετε τις επόμενες σελίδες. Μπορεί στο USER να δείτε κάποια παιχνίδια που έχουν ήδη παρουσιαστεί σε άλλα περιοδικά τους προηγούμενους μήνες. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι το USER δεν κάνει ποτέ reviews από κόπιες αλλά μόνο από αυθεντικά παιχνίδια που παραχωρούνται από τους αντιπροσώπους την εποχή που έρχονται επίσημα για πρώτη φορά στην Ελλάδα. Αυτό επίσης συνεπάγεται ότι αν για οποιονδήποτε λόγο κάποιος αντιπρόσωπος δεν συνεργάζεται μαζί μας, στερεί από τους αναγνώστες μας τη δυνατότητα να ενημερωθούν για τα παιχνίδια που διαθέτει στην αγορά.







Όταν η RAINBOW ARTS αναλαμβάνει την εκπλήρωση ενός shoot 'em up τα πράγματα γίνονται ολοφάνερα για την ποιότητά του. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται γύρω στο 2020, μια εποχή γεμάτη από εκπλήξεις. Μια από αυτές, ήταν και η ξαφνική εμφάνιση των όχι και τόσο φιλήσυχων εξωγήινων. Η διάθεσή τους έγινε εμφανής από τις πρώτες κιόλας μέρες καθώς το 20% της Γης ήταν υπό την κυριαρχία τους και αυτό σημαίνει ότι τα πράγματα δεν είναι και τόσο καλά. Η κύρια βάση τους βρίσκεται στα βάθη του ωκεανού εκεί πρέπει να ξεκινήσετε την αποστολή σας.



Επειδή όμως οι εξωγήινοι είναι πολύ πιο ανώτεροι σε οπλισμό και γενικά σε δύναμη κάτω από το νερό, πρέπει να τους βγάλετε στην επιφάνεια της γης. Σ' αυτό το σημείο, ξαφνικά, κάποιος από τους αρχηγούς της γης θυμήθηκε τις ικανότητες που είχατε σε παλιότερους πολέμους κι έτσι σας διάλεξε γι' αυτή την αποστολή. Το X-OUT αποτελείται από οκτώ μεγάλες πίστες που είναι γεμάτες από ανεπιθύμητους εχθρούς και τεράστια τέρατα στο τέλος κάθε πίστας. Έτσι λοιπόν πρέπει να εξολοθρεύσετε κάθε εχθρό, ελευθερώνοντας τους οκτώ αυτούς τομείς.

Όλα τα εξωγήινα οπλικά συστήματα είναι στη διάθεσή σας και αυτό γιατί κατάσκοποι σας κατάφεραν να κλέψουν τα σχέδια και τα υλικά των όπλων από τους εξωγήινους. Το άσχημο σ' αυτή την υπόθεση είναι ότι η κυβέρνηση δεν είναι γενναιόδωρη και δεν σας δίνει τα απαραίτητα υλικά για τα όπλα αλλά ούτε τα λεφτά για να τα πάρετε. Σκεφτείτε ότι για την αγορά των όπλων χρησιμοποιήσατε δικά σας λεφτά!!



Πριν ξεκινήσετε το κάθε level, διαλέγετε το είδος των σκαφών που θα πάρετε καθώς και τα όπλα που θα χρησιμοποιήσετε. Το παράξενο σε εμφάνιση τέρας στην πάνω αριστερή γωνία παρατηρεί τη σωστή πώληση όπλων. Στην ακριβώς αντίθετη γωνία υπάρχει το score σας. Βασιζόμενοι σ' αυτό αγοράζετε τα όπλα. Αν θέλετε όμως κάποια είδη έτοιμα για χρήση όπλα, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε το άλλο τέρας που βρίσκεται κάτω από το score σας. Η λειτουργία των όπλων είναι κάπως πολύπλοκη αλλά είναι απαραίτητη αν θέλετε να πάτε καλά στο παιχνίδι. Τα όπλα βρίσκονται





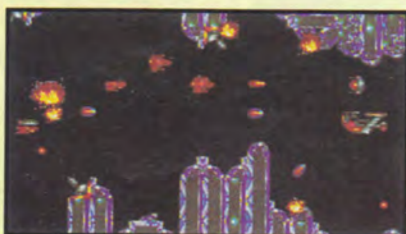
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
ΓΕΝΙΚΑ	92



-OUT







στη μέση της οθόνης. Στην πρώτη σειρά είναι οι standard βολές.

Ανάλογα με τη χρηματική σας κατάσταση μπορείτε να διαλέξετε από τις τρεις διαφορετικές σε δύναμη βολές. Δίπλα υπάρχουν τέσσερα είδη υποβρυχίων σκαφών. Κάθε ένα απ' αυτά περιέχει και κάποιες extra λειτουργίες. Μετά υπάρχουν σειρές ολόκληρες από όπλα που μπαίνουν σε λειτουργία από το fire button ή από το πληκτρολόγιο. Αναλυτικότερα υπάρχουν πολλές διαφορετικές σε αποτελεσματικότητα βόμβες, όπως και κινούμενες. Κάθε μια απ' αυτές τις βόμβες μπαίνει αυτόματα σε λειτουργία. Ακριβώς δίπλα υπάρχουν και τα πιο χρήσιμα (κατά τη γνώμη μου) όπλα και αυτό γιατί η δύναμή τους είναι τρομερά καταστροφική. Αυτά είναι τα electric bow, club arm, flame-thrower και το smart shot. Μπορείτε να τα ενεργοποιήσετε αν έχετε πολλή ώρα πατημένο το κουμπί των βολών. Ένα βασικό πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι τα όπλα εκείνα που περιστρέφονται γύρω σας σε διαφορετικούς συνδυασμούς και θέσεις. Οι θέσεις που μπορούν να τοποθετηθούν είναι στα μέρη που βρίσκονται τα τετράγωνα. Όπως καταλαβαίνετε τα όπλα στο παιχνίδι είναι πολύ σημαντικά για την καλή αντιμετώπιση των εχθρών.



Το *X-OUT* είναι από τα εντυπωσιακότερα παιχνίδια του είδους του. Η κίνησή του είναι ομαλή και οριζόντια προς τα δεξιά. Τα τέρατα που πρωταγωνιστούν εμφανίζονται με ρυθμό 50 εικόνες το δευτερόλεπτο. Τα χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη ταυτόχρονα είναι 48 δίνοντας έτσι μια εντυπωσιακη εικόνα, ιδίως στο background που είναι από τα πιο πετυχημενα, έχοντας την πραγματική όψη της θάλασσας. Ο ήχος είναι τρομερός και αλλάζει από level σε level. Τα ηχητικά εφέ είναι όμως αυτά που δίνουν στο παιχνίδι αυτή τη ρεαλιστικότητα. Αξιοσημείωτο είναι ότι ο συνδυασμός είναι απίθανος χωρίς να υπάρχουν τυχόν προβλήματα.



Το *X-OUT* κατά τη γνώμη μου έχει πάρα πολλές ιδέες από άλλα παιχνίδια. Κλασικό παράδειγμα είναι το weapon shop που μοιάζει πολύ με αυτό του Xenon II. Το μέγεθος των sprites είναι γενικά μικρό αλλά είναι πολύ καλό στην κίνηση κι αυτό που κυριαρχεί σε αυτά είναι το μεταλλικό χρώμα. Κλασικό είναι το τέρας στο τέλος της οθόνης που το συναντάμε σε όλα τα παιχνίδια του στυλ αυτού.

Το *X-OUT* λοιπόν είναι από τα καλύτερα παιχνίδια και αυτό γιατί γίνεται τέλειος συνδυασμός των παραπάνω. Ο ήχος και τα ηχητικά εφέ είναι σε αρμονία καθώς συνδυάζονται τέλεια μεταξύ τους. Τα foreground και τα background γραφικά με την ομαλή κίνηση των διαστημόπλοιων και το πολύ καλό scrolling της οθόνης σίγουρα εντυπωσιάζουν τον παίκτη. Η καλύτερη έκδοση είναι για Amiga αν και δεν χάνουν σε τίποτα οι άλλες, όπως του ST. (Το προτέρημα όπως καταλάβατε ήταν ο καταπληκτικός ήχος της). Το X-OUT είναι σίγουρα από τα παιχνίδια που αξίζει να ξοδέψετε πολλές ώρες μαζί του.



ΤΙΤΛΟΣ	X-Out
HOUSE	Rainbow Arts
FORMAT	Amiga
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



PLAYER MANAGER



Το Player Manager είναι η τρίτη και η πιο λεπτομερής έκδοση του Kick-Off. Σε αυτό μπορείτε να αναπτύξετε και να οργανώσετε την ομάδα σας εφαρμόζοντας την τακτική που προτιμάτε. Μελλοντικές υποσχέσεις για επιτυχία και δόξα θα γίνουν πραγματικότητα μόνο με σωστές τακτικές και μεθόδους.



Το γνώριμο καλό KICK OFF είναι εδώ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**90**

Το παιχνίδι περιλαμβάνει τέσσερις "Tactics" που μπορείτε να τις αλλάξετε και να σχεδιάσετε δικές σας. Η επιλογή ενός παίκτη για μεταγραφή γίνεται από μία γκάμα 1000 παικτών που συμμετέχουν στο πρωτάθλημα! Κάθε ένας από αυτούς έχει τα δικά του μοναδικά προτερήματα που είναι μία μίξη των γενικών χαρακτηριστών. Οι μεταγραφές γίνονται πάντα με βάση τα χρήματα που διαθέτετε. Το ποσό δεν είναι καθορισμένο και μπορεί να αλλάξει με τις κατάλληλες διαπραγματεύσεις. Το ανώτατο όριο μεταγραφών είναι δύο την εβδομάδα συμπεριλαμβάνοντας και αυτές που αποτύχατε. Ο κανονικός αγώνας γίνεται όπως και στο Kick-Off (στην πρώτη έκδοση), ο έλεγχος



Καθορίστε την τακτική σας!

είναι ίδιος όπως και το gameplay. Το κάθε ημίχρονο διαρκεί πέντε λεπτά, ο χρήστης μπορεί να αλλάξει την τακτική και γενικά να ελέγχει την ομάδα όπως θέλει. Η επιλογή demo θα σας βοηθήσει πάρα πολύ, γιατί μπορείτε να μάθετε πιο καλά τι κάνουν οι λειτουργίες του Player Manager. Από αυτή την επιλογή μπορείτε ακόμα και να αλλάξετε την τακτική που θα παίξετε. Καλή κίνηση είναι να προσέχετε τις πληροφορίες που παίρνετε για τους παίκτες και για τις τεχνικές που χρησιμοποιούν. Οι παίκτες αποδεικνύουν τις ικανότητές τους μόνο αν βρίσκονται στις θέσεις που παίζουν. Πάνω στις θέσεις τους μπορείτε να πειραματιστείτε βάζοντας κάθε έναν από αυτούς σε διαφορετική θέση. Έτσι βλέποντας πώς αποδίδει επιλέγετε την καταλληλότερη θέση. Η πραγματική δυσκολία είναι να κατανοήσετε τον τρόπο που ελέγχονται οι παίκτες. Εκεί πρέπει να βασιστείτε για να έχετε τα απαιτούμενα αποτελέσματα, προσοχή λοιπόν. Σημαντικό επίσης είναι και το ηθικό τους που πρέπει να είναι υψηλό γιατί επηρεάζεται όλη η ομάδα.

Έτσι πρέπει να προσέχετε ταυτόχρονα το ηθικό κάθε παίκτη ξεχωριστά αλλά και της ομάδας. Οι πληροφορίες που ανέφερα παραπάνω εμφανίζονται μόλις συμβεί κάτι που επέδρασε αρνητικά στην ομάδα.

Τα πράγματα στο Player Manager είναι πολύ δύσκολα γιατί όπως καταλάβατε, λειτουργίες όπως αυτή της τακτικής θέλουν χρόνο για να τις χειριστείτε τέλεια. Αλλά όταν καταφέρετε τον τέλειο έλεγχό του, τότε σίγουρα θα είστε ικανοποιημένοι μαζί του. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν καμιά διαφορά με τις παλαιότερες εκδόσεις γιατί είναι ακριβώς τα ίδια όπως ο ήχος και η εντυπωσιακή του κίνηση, οι λειτουργίες που έχουν προστεθεί είναι μοναδικές, γιατί είναι στη σωστή θέση και γίνονται με το σωστό τρόπο.

Αν μπορέσετε να αξιοποιήσετε όλες αυτές τις πληροφορίες για έναν παίχτη...

Τελειώνοντας, το Player Manager δίνει μια νέα διάσταση στο ποδόσφαιρο και συγκεκριμένα στον τομέα της ρεαλιστικότητας.

ΤΙΤΛΟΣ	Player Manager
HOUSE	Anco
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

HIGHWAY PATROL II

Ένα ακόμα GAME για τους φίλους thw taxÿthtaw kai tvn aytokinħtvn. Είσαστε ο σερίφης της περιοχής και πρέπει να συλλάβετε τους γκάνγκστερς που έχουν την ατυχία να μπαίνουν στην περιοχή σας, και το θράσος να τρέχουν στον αυτοκινητόδρομο.

Υπάρχουν έξι κακοποιοί να διαλέξετε και χωρίζονται σε τρεις βαθμούς δυσκολίας, που δίνουν αντίστοιχα 2,5 και 10 χιλιάδες πόντους όταν τους πιάσετε. Μην ξεχνάτε ότι μαζεύοντας αυτούς τους πόντους είναι ο μόνος τρόπος για να πάρετε κάποια προαγωγή.

Ξεκινάτε με τον αριθμό πόντων που αντιστοιχεί στο επίπεδο δυσκολίας που διαλέξατε, και μειώνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αργά αλλά σταθερά, και όταν φτάσουν το μηδέν τότε... GAME OVER! Χάνετε πόντους όταν πυροβολείτε στο δρόμο αθώους τουρίστες που περνάνε με τα αυτοκίνητά τους, όταν τρακάρετε, και όταν





ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	74
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	81
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

πυροβολείτε άοπλους γκάνγκστερς. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, περίπου τα 2/3, τα καταλαμβάνει ο δρόμος και το τοπίο όπου διαδραματίζεται το παιχνίδι, ενώ στο κάτω μέρος είναι το εσωτερικό του αυτοκινήτου με το τιμόνι και φαίνονται τα χέρια σας καθώς οδηγείτε. Τα όργανα του αμαξιού είναι ένα στροφόμετρο, ο δείκτης της ταχύτητας, ο δείκτης της βενζίνης και αυτός της θερμοκρασίας της μηχανής. Στο πάνω μέρος της οθόνης φαίνονται η θέση σας στο δρόμο - με συντεταγμένες που αντιστοιχούν στην ίδια θέση στο χάρτη - , οι πόντοι που έχετε και η κατεύθυνση προς την οποία πηγαίνετε. Δίπλα, με κόκκινα δίνεται η θέση του αυτοκινήτου των κακοποιών πάλι με συντεταγμένες, όπως σας δίνει συνεχώς το αρχηγείο.

Το αυτοκίνητό σας είναι ένα από εκείνα τα μεγάλα αμερικάνικα αμάξια με μηχανή μερικών χιλιάδεων κυβικών. Είναι το πιο γρήγορο αυτοκίνητο στο GAME και έχει και όπισθεν που είναι πολύ εύχρηστη, ιδιως για να ξεφεύγετε από στριμωγμένες καταστάσεις. Το τιμόνι έχει επαναφορά στις μεγάλες ταχύτητες και γενικά το αμάξι έχει πολύ καλή οδική συμπεριφορά, πολύ καλό κράτημα στις στροφές, κυρίως στην άσφαλτο αλλά και στην έρημο. Μιλάμε για κανονική οδήγηση δηλαδή, μόνο που δεν βάζετε ταχύτητες, είναι αυτόματο, πράγμα που είναι τελικά υπέρ της οδήγησης.

Στο πακέτο του παιχνιδιού δίνεται και ένα χάρτης της περιοχής που αποτελείται από 38x38 τετραγωνάκια, μια πολύ μεγάλη έκταση πραγματικά. Είναι απαραίτητο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να το παγώνετε και να συμβουλεύεστε το χάρτη για να ξέρετε κάθε στιγμή (ιδίως όταν βρίσκεστε σε μια διασταύρωση) τη θέση σας, την κατεύθυνσή σας και τη θέση του αυτοκινήτου που καταδιώκετε. Στην οδήγηση πρέπει να προσέχετε τα αυτοκίνητα που κινούνται στο δρόμο είτε έρχονται από το αντίθετο ρεύμα είτε πρέπει να τα προσπεράσετε. Αν τρακάρετε δεν θα χάσετε αμέσως αλλά θα χρειαστούν κι άλλες τράκες για να καταστραφεί το αμάξι σας. Αν τρέχετε με μεγάλη ταχύτητα στις στροφές πιθανότατα θα τρακάρετε στις πινακίδες ή θα βγείτε στην έρημο όπου θα πέσετε σε κάποιο κάκτο. Ένα ακόμα πρόβλημα που θα έχετε είναι η βενζίνη, γιατί το αμάξι σας καίει πολλά (περισσότερο στις δύσκολες αποστολές). Στο δρόμο σημειωμένα με ειδικά σήματα, όπως και στο χάρτη, βρίσκονται βενζινάδικα, όπου μπορείτε να γεμίσετε το ντεπόζιτό σας, ή πιο σπάνια να αλλάξετε λάστιχο. Πολλών ειδών βλάβες μπορείτε να πάθετε τρέχοντας γρήγορα, κυρίως στην έρημο: Να καεί η μηχανή αν τρέχετε πολύ ώρα στο φουλ (οπότε τελειώνει και το GAME), να σκάσει κάποιο λάστιχο πράγμα που διορθώνεται χάνοντας όμως πολύτιμο χρόνο, ή να διαλυθεί εντελώς το αμάξι σας οπότε πάλι χάνετε. Ανάλογα με την περίπτωση εμφανίζεται στο monitor η κατάλληλη οθόνη.

Είπαμε ήδη πως στο δρόμο συναντάτε αρκετά αυτοκίνητα σε διάφορα χρώματα και όλα μοιάζουν μεταξύ τους - κάτι μεταξύ *PORSCHE LAMBORGINI* και *GORVETTE*. Το αμάξι των γκάνγκστερς ξεχωρίζει εύκολα γιατί είναι το μόνο κόκκινο αυτοκίνητο στο δρόμο. Για να τους συλλάβετε πατήστε S και βάλτε τη σειρήνα, ενώ πατώντας T παίρνετε το όπλο στα χέρια σας για να πυροβολείτε τους πολύ ζόρικους. Καταδιώξτε τους κάνοντας ζιγκ-ζαγκ πίσω τους μέχρι να παραδοθούν, και θα χρειαστεί πολλές φορές να τους προσπεράσετε και να τους κόψετε το δρόμο για να σταματήσουν. Τα γραφικά είναι όλα πολύ καλά, ενώ τα αυτοκίνητα που συναντάτε στο δρόμο και το κόκκινο αμάξι των γκάνγκστερς είναι εξαιρετικά. Πολύ προσεγμένα τα βουνά που φαίνονται στον ορίζοντα και οι πόλεις. Η κίνηση είναι κι αυτή πολύ ομαλή και γρήγορη, με μόνο παράπονο να είχαν πιο αργό βύθισμα οι πόλεις και τα βουνά στον ορίζοντα. Μια από τις πιο ωραίες ατμοσφαιρικές μουσικές υπάρχει στην αρχή του GAME που σας θυμίζει ότι βρίσκεστε σε αμερικάνικη έρημο με τεράστιους αυτοκινητόδρομους, πολύ ήλιο και μεγάλες ταχύτητες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν υπάρχει καθόλου μουσική αλλά ένας συνεχής ήχος της μηχανής και το τρέξιμο των λαστίχων στις στροφές. Αν και ο ήχος της μηχανής θα έπρεπε να είναι πιο δυνατός και η σειρήνα σας να μην ακούγεται σαν πυροσβεστική, ο ήχος του όπλου σας που πυροβολεί είναι απ' τους καλύτερους, ακούγεται σαν το όπλο του *DIRTY HARRY!*

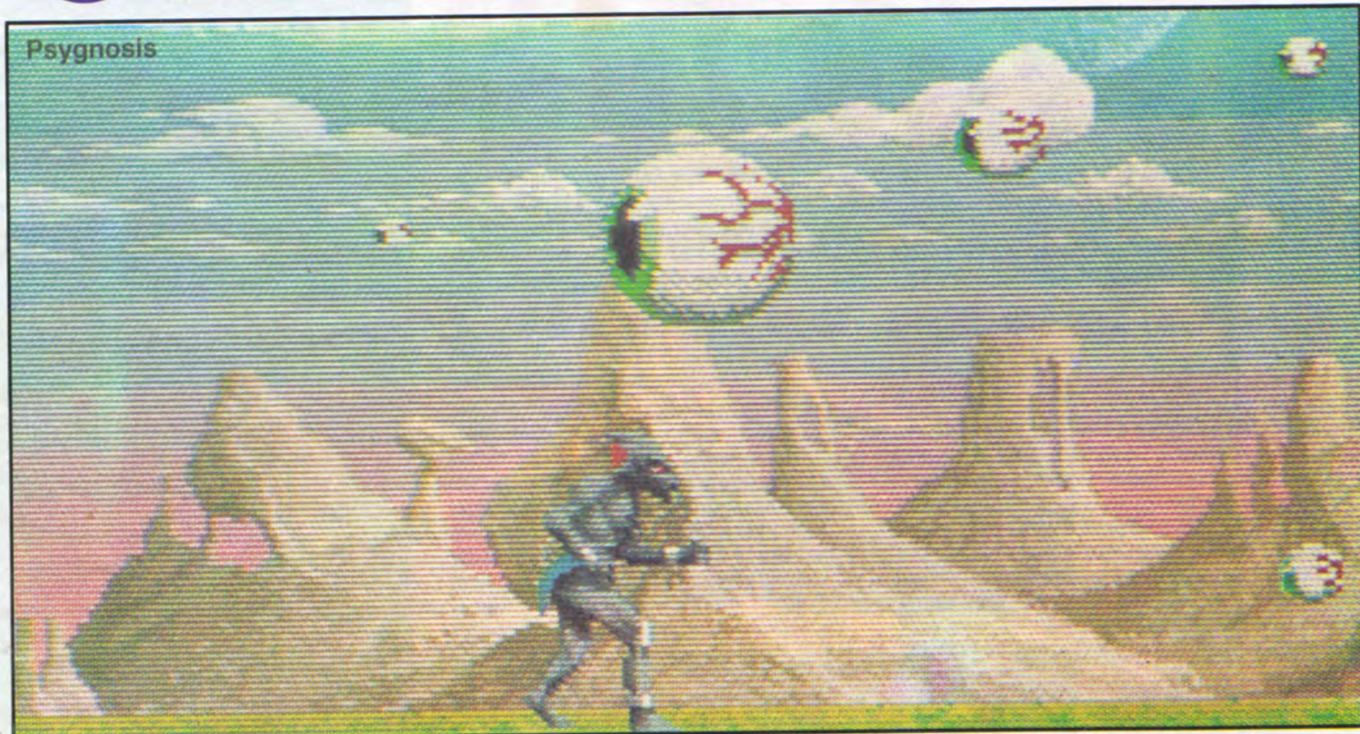
Μια ρεαλιστική καταδίωξη λοιπόν, με σκηνικό την έρημο, είναι σίγουρα ελκυστική. Και μην ξεχνάτε τον χρυσό κανόνα της αστυνομίας: *μην πυροβολήσετε προτού σας πυροβολήσουν.*





ΤΙΤΛΟΣ	Highway Patrol 2
HOUSE	Microids
FORMAT	Amiga
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

SHADOW OF



Βέβαια όλοι γνωρίζετε το υπέροχο αυτό παιχνίδι, μια και κυκλοφορούν κόπιες του εδώ και μήνες. Όμως το USER δεν μπορούσε να μην το παρουσιάσει γιατί πιστεύουμε ότι αποτελεί σταθμό στην ιστορία των computer games.

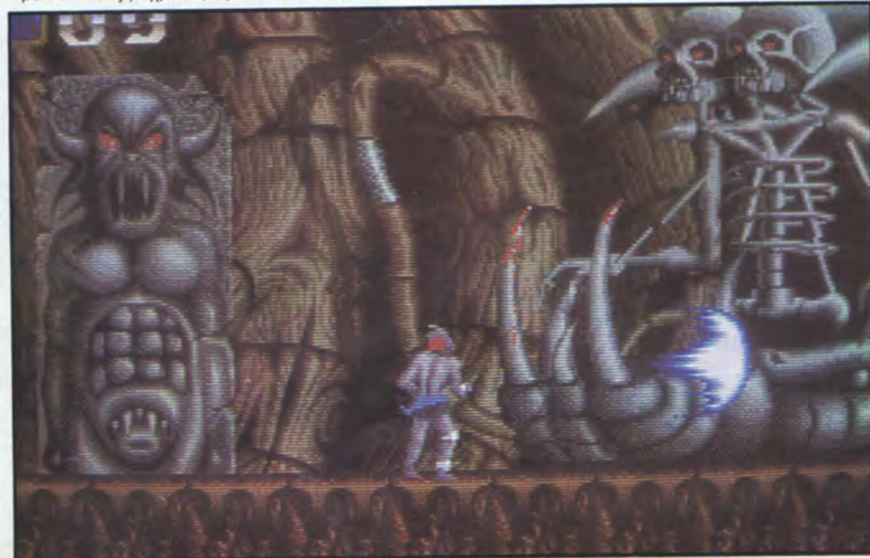
Σίγουρα εδώ και πολλά χρόνια, καθώς ξαπλώνετε στο μαλακό κρεββάτι σας, θα αναρωτιέστε αν ποτέ γίνετε ένας υπερφυσικός πολεμιστής που καθώς μεγαλώνει έχει ως μοναδικό την εξόντωση των σατανικών δυνάμεων. Τώρα όμως ήρθε η ώρα να αναλάβετε αυτή την αποστολή και να πραγματοποιήσετε αυτά που είχατε ονειρευτεί. Έτσι στο *BEAST* η ιστορία δεν αλλάζει και πολύ καθώς σας έχει απαγάγει ένας τρελλός μάγος όταν ήσασταν μικρός, και χρησιμοποίησε όλα τα μαγικά του φίλτρα πάνω σας μέχρι να μεγαλώσετε κάνοντάς σας





έτσι έναν τεράστιο άντρα με μαγικές δυνάμεις.

Στη συνέχεια όμως κάθε καλωσύνη που υπήρχε μέσα σας σβήστηκε από τη μνήμη σας με ύπνωση. Όμως κάπου βαθειά μέσα σας η ανθρωπιά και η αγάπη δεν είχαν χαθεί, λες και περίμεναν την μέρα για να επανέλθουν. Έτσι μπροστά σε μια απαίσια σκηνή θανάτου, άντρες, γυναίκες και παιδιά δεμένοι με αλυσίδες στρίγγλιζαν περιμένοντας το σίγουρο θάνατό τους στο βωμό του *BEAST*. Το αποκορύφωμα όμως ήταν οι κραυγές ενός γέρου που παρακαλούσε για τη ζωή του, «ήταν ο πατέρας σας». Αμέσως οι αναμνήσεις της ανθρώπινης ζωής ξαναγύρισαν. Όλα άλλαξαν σε σας, ξεχνώντας τα χρόνια που υπηρετούσατε τον *BEAST* που προκάλεσε τελικά το θάνατο του πατέρα σας και εξολόθρευσε τη φυλή σας. Εκδίκηση και μίσος ήταν το πρώτο πράγμα που σκεφτήκατε.



ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	94
ΓΕΝΙΚΑ	**97**

THE BEAST



Όπως καταλάβατε, αυτή είναι η ιστορία του *Shadow of the Beast* που σίγουρα είναι από τα παιχνίδια που ποτέ δεν ξεχνιούνται. Το background κινείται οριζόντια όταν ο πολεμιστής σας αυξάνει ταχύτητα. Είναι ομαλό χωρίς καθυστέρηση ή παραμόρφωση της εικόνας. Καθώς ξεκινά το παιχνίδι βρίσκεστε σε μια ηλιόφωτη πεδιάδα με το φεγγάρι να είναι ακόμη ορατό, σ' αυτόν τον παρά-

ΤΙΤΛΟΣ	Shadow of the Beast
HOUSE	Psygnosis
FORMAT	Amiga
ΤΙΜΗ	5900
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ξενο κόσμο. Καθώς προχωράτε, θα βρείτε μια πόρτα σ' ένα δέντρο που οδηγεί σ' ένα υπόγειο κόσμο γεμάτο εχθρικά πλάσματα. Σε άλλες πίστες θα βρεθείτε σε κάστρα, νεκροταφεία, και σε σπηλιές με τέρατα. Οι μαγικές δυνάμεις του *BEAST* και των ακολούθων του έχουν βαλθεί να σας εξολοθρεύσουν με κάθε τρόπο, γι' αυτό πρέπει να σκέφτεστε την κάθε κίνησή σας. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε δαίμονες, τέρατα, μπάλες-μάτια, α-



ράχνες, τεράστια φίδια, και ότι άλλο φαντάζεστε.

Τα πιο επικίνδυνα τέρατα είναι στο τέλος κάθε πίστας. Εκεί θα συναντήσετε τεράστια sprites με πολύ ομαλή κίνηση, αλλά και τρομερή δύναμη, αυτό θα το καταλάβετε αν σας πετύχουν (αμέσως θα βρεθείτε στον άλλον κόσμο!). Αυτό όμως μην σας ανησυχεί, γιατί και εσείς όταν φτάσετε σε τέτοια μέρη θα έχετε ήδη μερικά όπλα που σίγουρα θα σας βοηθήσουν να περάσετε στην άλλη πίστα. Ο πολεμιστής σας, έχει μόνο μια ζωή, αυτή φαίνεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Εκεί υπάρχει ένα καρδιογράφημα και ένας διψήφιος αριθμός που δείχνει τον αριθμό των χτυπημάτων που μπορείτε να αντέξετε. Ακόμα υπάρχουν αντικείμενα που ανεβάζουν τη δύναμή σας και την αντοχή σας. Σίγουρα αυτοί θα σας φανούν απαραίτητοι ιδίως στην τελευταία πίστα με το *BEAST*. Η Psygnosis είπε στους Martin Edmondson και Pulhowareth (προγραμματιστές του Ballistix) να αφήσουν ελεύθερη τη φαντασία τους και να γράψουν ένα παιχνίδι μοναδικό.

Στο *Shadow of the beast* χρησιμοποιήθηκαν νέες τεχνικές για να δημιουργηθούν τα καλύτερα οπτικά και μουσικά εφέ! Το *BEAST* αποτελείται από 350 οθόνες με γρήγορους, και εντυπωσιακούς αντιπάλους, και είναι ένα κλασσικό Beat 'em up παιχνίδι με arcade adventure στοιχεία όπως το κλειδί που πρέπει να βρείτε για να περάσετε σε επόμενες πίστες του παιχνιδιού. Ακόμη είναι απαραίτητη προϋπόθεση να βρείτε όπλα για να νικήσετε τους εχθρούς στο τέλος της πίστας. Σίγουρα το *Shadow of the Beast* είναι από τα καλύτερα αν όχι το καλύτερο παιχνίδι του είδους του, καθώς η βαθμολογία του σε όλους τους τομείς είναι υψηλή. Ακόμα και το πακέτο είναι υπέροχο· περιλαμβάνει ένα μπλουζάκι με το σήμα της Psygnosis και από κάνω ένα πολύχρωμο τέρας όπως είναι στο παιχνίδι. Το gameplay του είναι πολύ καλό αλλά δύσκολο. Τα προβλήματα ξεκινούν αμέσως από την πρώτη πίστα. Παίζοντας το παιχνίδι τα πράγματα όπως θα διαπιστώσετε γίνονται όλο και πιο δύσκολα. Γρήγορες και αντανακλαστικές κινήσεις απαιτούνται για να μπορέσετε να επιβιώσετε. Μην ξεχνάτε και το χρόνο, γιατί αν καθυστερήσετε δεν θα καταφέρετε τίποτα άλλο από το να χάσετε. Το *Shadow of the beast* είναι ένα φανταστικό παιχνίδι με τρομερό gameplay και μοναδικό ήχο και γραφικά που σίγουρα δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός!



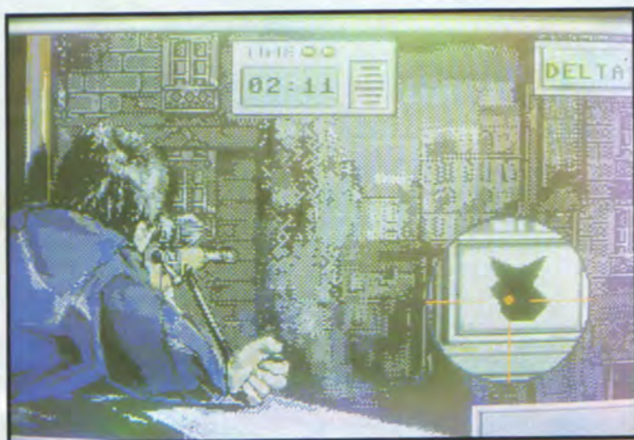






HOSTAGES

Αρχίζουμε την περιγραφη της συλλογής με το HOSTAGES. Εσείς και η ομάδα σας που αποτελείται από τρία άτομα είστε μέλη της κρατικής οργάνωσης για την εξάλειψη των τρομοκρατών καθώς και για τη διάσωση των ομήρων που απαγάγονται από τους τρομοκράτες. Είναι η πρώτη σας αποστολή μετά από τη βασική εκπαίδευση. Το όνομα αυτής OPERATION JUPITER και είναι μια από τις κορυφαίες που έχει αναλάβει η κρατική οργάνωση. Μερικοί Πακιστανοί τρομο κράτες έ - χουν απαγάγει αθώρυς πολίτες και τους κρατάνε φυλακισμένους μέσα στη πακιστανική πρεσβεία με σκοπό να διαφύγουν για τη χώρα τους. Αυτό όμως πρέπει να μη συμβεί μια και θα έχει σαν αποτέλεσμα το διασυρμό της οργάνωσης σου. Η επιτυχία της αποστολής σου εξαρτάται εξολοκλήρου από την στρατηγική που θα ακολουθήσεις καθώς και από την τέλεια συνεργασία της ομάδας σου. Η αποστολή σου αρχίζει από την απέναντι πλευρά της πρεσβείας. Πρέπει να καταφέρεις να προχωρήσεις κάποια σημαντική απόσταση από εκεί που βρίσκεσαι έτσι ώστε να τοποθετήσεις τους τρεις σκοπευτές του σε κατάλληλες και καίριες θεσεις, θέσεις απέναντι από την πρεσβεία έτσι ώστε να έχουν την κατάλληλη θέα προς όλους τους ορόφους και τα δωμάτια. Εύκολο εεε; Ναι, αρκετά εύκολο αν δεν υπήρχαν οι δεκάδες δέσμες φωτός από την ταράτσα της πρεσβείας που κάθε φορά που σας φωτίζουν, οι τρομοκράτες αρχίζουν να σας ανεφοδιάζουν με σφαίρες (εκτός και αν καταφέρετε να τις πιάσετε πριν καρφωθούν στο σώμα σας). Βέβαια κάθε φορά που κατευθύνεται ένας προβολέας πάνω σας μπορείτε να σκύψετε και να συρθείτε στο έδαφος ή να μπείτε σε κάποιο κτίριο ή με μια θεαματική βουτιά να βρεθείτε πίσω από έναν τοίχο μέχρι να περάσει το φως. Σ' αυτό το σημείο πρέπει να σημειώσουμε τον όμορφο ήχο που σας συνοδεύει στην προσπάθεια σας (όταν κρύβεστε χαμηλώνει σιγά-σιγά έτσι ώστε να δίνει μια φανταστική αίσθηση αγωνίας!). Αφού καταφέρετε να περάσετε την πρώτη φάση ένα ελικόπτερο αφήνει τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας στην ταράτσα της πρεσβείας με σκοπο να μπουν αθόρυβα και αφού σκοτώσουν τους τρομοκράτες να ελευθερώσουν τους ομήρους.



Βέβαια αυτό είναι λίγο αδύνατο αφού υπάρχουν γύρω στους 10 τρομοκράτες και σ' αυτό το σημείο αναλαμβάνουν δράση οι ελεύθεροι σκοπευτές σας που βρίσκονται απέναντι και που θα προσπαθήσουν να σκοτώσουν όσους πιο πολλούς τρομοκράτες μπορούν. Αφού γίνει και αυτό, κρεμιέστε από την ταράτσα σε ύψος 39 μέτρων με ένα σκοινί και αφού φτάσετε έξω από ένα παράθυρο το σπάτε και μπαίνετε μέσα. Σ' αυτό το σημείο το παιχνίδι γίνεται τρισδιάστατο και βλέπετε τη δράση σαν να βρίσκεστε μέσα στο σώμα του ήρωα. Αφού ψάξετε τα δωμάτια θα διαπιστώσετε ότι υπάρχουν μερικοί άγριοι τρομοκράτες που ευχαρίστως θα σας φύτευαν μερικές σφαίρες στο κρανίο. Εδώ πρέπει να φανείτε γρήγορος έτσι ώστε να προλάβετε να τους σκοτώσετε πρώτοι γιατί αλλιώς χάνετε ένα από τα 3 μέλη της ομάδας σας.

Βέβαια σαν να μην έφταναν όλα αυτά έχετε και κάποιο χρονικό όριο για να τελειώσετε την αποστολή σας. Μόλις τελειώσετε την αποστολή σας ακολουθούν μερικά σχόλια από τον τύπο που δείχνουν το αποτέλεσμα της αποστολής σας και τι απήχηση είχε στην κοινή γνώμη. Γενικά το HOSTAGES είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι με άφθονη δράση που αν και θα το τελειώσετε με σχετική ευκολία θα σας φάει αρκετή ώρα από τα μαθήματά σας.

ΤΙΤΛΟΣ	American Dreams
HOUSE	Infogrames
FORMAT	ST, Amiga, C64, PC
ΤΙΜΗ	4500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



BUBBLE GHOST

To BUBBLE GHOST είναι ενα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι που ίσως ποτέ δεν είχατε φανταστεί ότι μπορείτε να παίξετε. Ελέγχετε ένα συμπαθητικό φαντασματάκι και προσπαθείτε να οδηγήσετε μια φούσκα μέσα από διάφορα εμπόδια έτσι ώστε στο τέλος να φτάσετε σε κάποια έξοδο που οδηγεί στην επόμενη πίστα. Μέχρι τώρα όλα καλά. Για ρωτήστε όμως πώς θα οδηγήσετε αυτή τη φούσκα ανάμεσα στα εμπόδια; Η απάντηση είναι απλή. Ούτε κλωτσώντας τη, ούτε τσουλώντας τη. Απλά φυσώντας τη!!! Μάλιστα, καλά ακούσατε.

O τρόπος χειρισμού είναι αρκετά εύκολος στη θεωρία αλλά ιδιαίτερα δύσκολος στην πράξη. Πατώντας το δεξί ή το αριστερό κουμπί του mouse (μόνο με ποντίκι παίζεται το παιχνίδι) το φαντασματάκι σας περιστρέφεται προς την αντίστοιχη μεριά. Τώρα πατώντας space το φάντασμα φυσάει τη φούσκα δίνοντας της κάποια ώθηση. Η δύναμη της ώθησης αυτής εξαρτάται από το πόσο μακριά ή κοντά βρίσκεται το φάντασμα. Αν όλα αυτά σας φαίνονται αρκετά εύκολα τότε σίγουρα μόλις πρωτοπαίξετε το παιχνίδι, θα καταλάβετε πόσο έχετε γελαστεί. Πάντως εδώ πρέπει να τονιστεί πως παρόλο που το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα δύσκολο δεν «παίζει» με τα νεύρα σας. Λίγη εξάσκηση αλλά και λίγη τύχη θα σας φανούν σίγουρα απαραίτητες.

O αριθμός των πιστών είναι αρκετά μεγάλος (το manual αναφέρει κάπου 99) που χαρακτηρίζονται για την ποικιλία τους και την ευρηματικότητά τους. Η επιλογή "practice" που περιέχεται στο παιχνίδι θα σας βοηθήσει να εξοικειωθείτε και να πειραματιστείτε μαζί τους.

Ας περάσουμε τώρα στον τομέα των γραφικών και του ήχου. Εδώ έχουμε να παρατηρήσουμε πρώτα από όλα μια απλότητα στα γραφικά που σπάνια συναντάμε στις μέρες μας σε άλλα παιχνίδια της Amiga. Σίγουρα μπορούσε να γίνει πολύ καλύτερη δουλειά. Και ο ήχος είναι αρκετά απλός με χαρακτηριστικό το φύσημα που ακούγεται όταν πατάμε space και τον βήχα που προκαλείται στο φαντασματάκι όταν το παρακάνει στο φύσημα. Τέλος άλλο ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η κωμικότητά του σε μερικά σημεία. Γενικά πάντως το παιχνίδι είναι αρκετά συμπαθητικό.



SUPER SKI

Το super ski είναι το δεύτερο παιχνίδι της συλλογής και είναι φτιαγμένο και αυτό από άλλη μια γαλλική εταιρία, την Microids. Το παιχνίδι είναι ένα ski simulator που έχει να κάνει με τέσσερα αγωνίσματα του σκι.

Σλάλομ, κατάβαση λόφου, άλμα και γιγαντιαίο σλάλομ. Για όσους από εσάς ξέρετε από σκι δεν θα σας φανεί δύσκολο να καταλάβετε πώς ακριβώς παίζεται το παιχνίδι... δηλαδή από πού πρέπει να περνάτε. Δυστυχώς όμως υπάρχουν και χρήστες που δεν ξέρουν από σκι και είμαστε αναγκασμένοι να τους περιγράψουμε τι πρέπει να κάνουν. Λοιπόν πρέπει να περνάτε ανάμεσα από δύο κόκκινες ή δύο μπλε «πόρτες» όπως λέγονται (σημαίες) μαζεύοντας έτσι όσο πιο πολλές μπορείτε. Πόσο απλό μπορεί να είναι αυτό κατεβαίνοντας μια πλαγιά με 120 μοίρες κλίση; Ξέρω, ξέρω λίγο υπερβολικό αυτό που λέω αλλά και πάλι όση και να είναι η κλίση πώς μπορεί να κατευθύνεσαι από την μια άκρη της διαδρομής στην άλλη μέσα σε δευτερόλεπτο τρέχοντας με εκατό χιλιόμετρα την ώρα; Και εκτός από όλα αυτά υπάρχουν και οι στροφές ενενήντα μοιρών που πρέπει να περάσετε χωρίς να βγείτε έξω! Λίγο αδύνατο βέβαια αλλά δεν πειράζει, η προσπάθεια αρκεί. Έτσι συνήθως πέφτετε πάνω στους θεατές που παρακολουθούν την προσπάθειά σας με αποτέλεσμα να πάρετε μια πτώση και να χάσετε κάμποσο πολύτιμο χρόνο. Για τα αγωνίσματα δεν υπάρχει τίποτα ξεχωριστό να πούμε αφού σε όλα εκτός από το άλμα πρέπει να περνάτε ανάμεσα από τις πόρτες. Στο άλμα πρέπει να κατευθύνετε τον άνθρωπό σας στον αέρα στην κατάλληλη σωματική θέση έτσι ώστε να πάρει ώθηση αλλά και να προσγειωθεί σωστά, κάτι που πολύ σπάνια γίνεται. Στην οθόνη σας μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για το χρόνο που κάνετε, το αγώνισμα που παίρνετε μέρος, τον καλύτερο χρόνο που έχει γίνει σ' αυτή την πίστα, την απόσταση του άλματος (αν βρίσκεστε στο άλμα) και τέλος την ποινή για τα λάθη που κάνετε... Μπορείτε να διαγωνιστείτε μ' ένα συμπαίκτη σας στα διάφορα αγωνίσματα ενώ μπορείτε να εξασκηθείτε σε όποιο άθλημα θέλετε έτσι ώστε να βελτιώσετε την επίδοσή σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι πάρα πολύ ωραία αλλά αυτό έγινε μάλλον για να επιτευχθεί η πάρα πολύ γρήγορη κίνηση που έχει το sprite σας. Έτσι τα backgrounds υστερούν λίγο αντίθετα με την κίνηση που όπως είπαμε είναι γρήγορη. Ο ήχος είναι αρκετά ρεαλιστικός και προσθέτει στο παιχνίδι αφού σου δίνει την αίσθηση ότι κάνεις σκι. Το super ski σαν τα περισσότερα αθλητικά παιχνίδια έχουν μεγάλη αντοχή στο χρόνο αφού θα κοπιάσετε πολύ προσπαθώντας να βελτιώσετε το χρόνο σας.



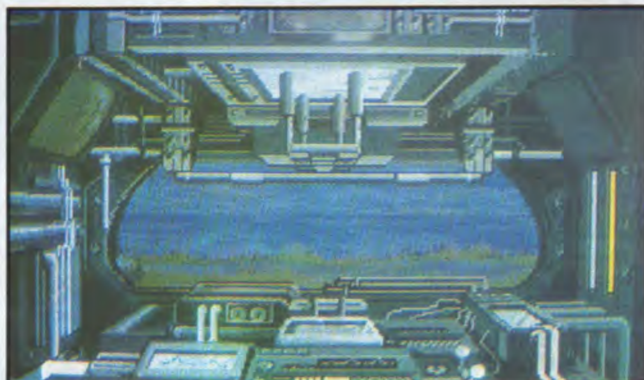
OPERATION NEPTUNE

Εάν έχετε όρεξη για επικίνδυνες αποστολές, να η ευκαιρία που περιμένατε. Πάρτε τη θέση του Bob Morane στο παιχνίδι αυτό της Infogrames και ξεκινήστε την προσπάθειά σας, να γίνετε κυρίαρχος των εφτά θαλασσών. Αυτή τη φορά το ταξίδι σας θα γίνει κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας, γι' αυτό προετοιμαστείτε κατάλληλα. Και μην ξεχνάτε... Τα μέλη της οργάνωσης «Κίτρινη Σκιά» θα παραμονεύουν συνεχώς για να σας εξοντώσουν και να γίνουν αυτοί οι μόνοι κυρίαρχοι.

Το παιχνίδι ξεκινάει εντυπωσιακά όπως συνήθως ξεκινάνε και τα περισσότερα παιχνίδια της διασημης αυτής Γαλλικής εταιρίας. Δύο αλεξιπτωτιστές πέφτουν στη θάλασσα, ανεβαίνουν στα σκουτέρ τους και αρχίζουν την καταδίωξη. Ο ένας από αυτούς είσαστε εσείς και θα πρέπει να «ρίξετε» τον αντίπαλό σας που είναι πάνω στο άλλο σκουτέρ στη θάλασσα. Μόλις το πετύχετε αυτό αρχίζει και η κανονική δράση και εξέλιξη του παιχνιδιού.

Στην οθόνη τώρα θα εμφανιστεί ο θάλαμος του βαθυσκάφους σας. Βρίσκεστε κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας και έχετε μπροστά σας έναν χάρτη. Πάνω σε αυτόν τον χάρτη φαίνονται όλες οι βάσεις και οι ζώνες επικοινωνίας του εχθρού. Δεν έχετε παρά να πατήσετε fire εκεί που θέλετε να πάτε. Ο δρόμος σας βέβαια μπορεί να μην είναι ελεύθερος και έτσι θα πρέπει να ξαναχρησιμοποιήσετε το fire διαλύοντας τους βράχους ή τις βάρκες που θα συναντήσετε. Μερικές φορές επίσης ή μάλλον αρκετές φορές θα αναγκαστείτε να φορέσετε στολή και να βγείτε στον ωκεανό μέσω του θαλάμου αποσυμπίεσης. Εκεί θα συναντήσετε από καρχαρίες, χταπόδια και εχθρικούς δύτες που θα πρέπει να σκοτώσετε με το μαχαίρι σας, μέχρι και ολόκληρες ομάδες εχθρικών βαθυσκάφων. Το έργο σας λοιπόν δεν προβλέπεται και τόσο εύκολο.

Κι ας περάσουμε τώρα στον τομέα των τεχνικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού. Όσο αφορά τα γραφικά έχει γίνει πολύ προσεγμένη δουλειά. Είναι καλοσχεδιασμένα και με πολύ όμορφα χρώματα. Ο ήχος είναι sampled και αρκετά ατμοσφαιρικός. Τα sprites κινούνται ομαλότατα αλλά και λίγο πιο αργά από ότι θα έπρεπε. Σίγουρα πάντως το παιχνίδι αποτελεί μια από τις επιτυχίες της Infogrames.



	SUPER SKI	HOSTAGES	OPERATION NEPTUNE	BUBBLE GHOST
ΓΡΑΦΙΚΑ	72	87	81	55
ΚΙΝΗΣΗ	90	80	78	70
ΗΧΟΣ	83	85	77	59
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85	83	80	75
ΠΛΟΚΗ	75	90	80	58
ΠΑΚΕΤΟ	79	79	79	78
ΑΝΤΟΧΗ	86	80	76	73
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80	80	80	81
ΓΕΝΙΚΑ	82	84	79	70



STRYX

Το STRYX είναι βασισμένο σε μια πολύ φανταστική αλλά και πιθανή (μελλοντική) ιστορία. Το έτος 3106 μ.χ. η Γη έχει σχεδόν καταστραφεί από τους πολέμους των τεσσάρων βασικών ηγετών της, που πάνω στην καταστροφική τους μανία για κυριαρχία φέρανε τον πλανήτη στα πρόθυρα ολικής καταστροφής. Όταν κάποτε κατάλαβαν το λάθος τους υπέγραψαν συνθήκη ειρήνης και μαζί αποφάσισαν να ξανακάνουν τον πλανήτη όπως ήταν πριν πολλά χρόνια. Δημιούργησαν λοιπόν τέσσερις μεγάλες πόλεις που ο κάθε ένας ηγέτης κυβερνούσε την δικιά του με βοήθεια όμως και των άλλων. Αυτές οι πόλεις ενώνονταν μεταξύ τους μέσω υπολογιστών (ένα τεράστιο NETWORK). Κάθε μια από αυτές είχε διαφορετικές πλατφόρμες, και πολλά τούνελ. Βαθιά μέσα στην γη υπήρχαν κρύσταλλα από όπου η πόλη έπαιρνε ενέργεια. Η οργάνωση και η επικοινωνία γίνονταν φυσικά με ρομπότ και computers που έλεγχαν το όλο έργο.



Τα αποτελέσματα από τον πόλεμο έδειξαν ένα μεγάλο ποσοστό καταστροφών που οφείλονται στην στασίαση των ρομπότ και σε κακή λειτουργία των computers. Έτσι οι ηγέτες αποφάσισαν τα ρομπότ να αντικαθιστούνται κάθε τρία χρόνια και τα computers κάθε πέντε. Όμως έκαναν ένα μεγάλο λάθος. Το διάστημα αυτό που θα λειτουργούσαν δεν θα είχαν κανένα έλεγχο σ' αυτά. Το έτος λοιπόν 4516 το αναπόφευκτο συνέβηκε. Τα CYBORG (δούλοι ρομπότ) στασίασαν, θέλοντας τα ίδια δικαιώματα με τους αφέντες τους. Τα κλειδιά για την πηγή των κρυστάλλων κλάπηκαν. Έτσι η ενέργεια που κρατούσε σε ζωή την πόλη χανόταν σιγά-σιγά, και σαν να μην έφτανε αυτό τα ρομπότ δολοφόνησαν τους ηγέτες με απάνθρωπο τρόπο (διαμελίζοντάς τους!!). Ξέροντας λοιπόν πως δεν υπάρχει κανείς να τους σταματήσει άρχισαν αγώνα για την εξολόθρευση του ανθρώπινου γένους. Ένα ίδιο σώμα από Cyborg δολοφόνους έπιασαν δουλειά στις τέσσερις πόλεις, εξολοθρεύοντας κάθε ανθρώπινη ζωή.

Σε κάποια όμως μυστική υπόγεια αίθουσα ένα επιτελείο από υψηλά ιστάμενα μέλη συναντήθηκε για να βρει κάποια λύση. Φυσικά το πρώτο πράγμα που πρέπει να γίνει είναι να βρεθούν τα κλειδιά εξασφαλίζοντας το πιο βασικό μέρος της αποστολής, και ύστερα να βγουν τα ρομπότ CYBORG εκτός μάχης. Ποιός όμως θα έκανε αυτή την δουλειά; Ο Stryx φυσικά, μισός άνθρωπος-μισός ρομπότ, το θαύμα της επιστήμης. Γενναίος, δυνατός, εφευρετικός, μεγαλοφυής, και φυσικά "γρήγορος". Ο Stryx λοιπόν είναι η τελευταία ευκαιρία του ανθρώπινου γένους.

Όπως θα καταλάβατε το παιχνίδι αυτό είναι ένα από τα πιο πολύπλοκα και δύσκολα παιχνίδια της Psygnosis. Τα γραφικά και ο ήχος (όπως πάντα) ασυναγώνιστος, με μια τέλεια σε αρμονία κίνηση, χωρίς κανένα πρόβλημα στον χειρισμό. Το Stryx είναι μια μίξη adventure και arcade με πολλά δείγματα shoot 'em up, δηλαδή τα έχει όλα με πολλή δόση φαντασίας. Η Psygnosis είναι εγγύηση και πρέπει να την εμπιστεύεστε. Σίγουρα αυτό το παιχνίδι δεν πρέπει να λείπει από την συλλογή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	89

ΤΙΤΛΟΣ	Stryx
HOUSE	Psyclapse
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	3400
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



MANCHESTER UNITED





Το *Manchester United* είναι όπως όλοι καταλάβατε από το όνομά του ένα αθλητικό παιχνίδι, συγκεκριμένα ένα ποδοσφαιράκι.

Όλες οι κλασικές λειτουργίες που περιλαμβάνει ένα παιχνίδι του είδους του, δηλαδή τάκλιν, κόρνερ, πέναλτι και άλλα, υπάρχουν στο παιχνίδι. Σ' αυτό που έχει δοθεί περισσότερη έμφαση είναι οι πάσες και οι μακρινές μπαλιές που είναι όμως δύσκολο να τις πετύχεις όπως θες, αλλά και οι κοντινές για την αποφυγή ενός αντιπάλου. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο μέρη, το arcade section και το management section. Στο πρώτο, το παιχνίδι είναι καθαρά arcade, δηλαδή αγώνας ποδοσφαίρου. Το εντυπωσιακό είναι όταν μπαίνει γκολ, οπότε εμφανίζεται ο φωτεινός πίνακας και με digitized εικόνες που προβάλλονται με ταχύτητα εμφανίζει την τελική φάση με το γκολ - πράγματι εντυπωσιακά!

Στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού τα πράγματα αλλάζουν τελείως καθώς το *MANCHESTED UNITED* γίνεται παιχνίδι στρατηγικής και καθαρής σκέψης. Στο management λοιπόν υπάρχουν πολλές επιλογές. Μερικές από τις πιο αντιπροσωπευτικές είναι: player training και player status. Στο player training ελέγχεις τα πάντα όπως την ικανότητα της πάσας στα shoot ακόμα και το είδος της τακτικής που θα ακολουθήσει (το ποσοστό επιτυχίας αυξάνεται με τη σωστή προπόνηση!!!).

Σίγουρα μετά από κάποια παιχνίδια, θα βρείτε τον εαυτό σας τόσο πολύ αφοσιωμένο στο παιχνίδι που θα νομίζετε ότι εσείς τραυματιστήκατε ή καθήσατε για άλλη μια φορά στον πάγκο. Η ρεαλιστικότητα πάντα για τον τομέα της στρατηγικής είναι κάτι το εντυπωσιακό. Υπάρχει μια επιλογή που σου δίνει το δικαίωμα επιλογής της τακτικής που θα ακολουθήσεις, (αυτές που διαθέτει το παιχνίδι είναι τόσες πολλές που ακόμα τις μετράω). Υπάρχουν επίσης και οι επόπτες

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**89**



με το διαιτητή που παρακολουθούν το παιχνίδι «κατά πόδας» προσπαθώντας να αντιδρούν πιο αντικειμενικά στα επικίνδυνα μαρκαρίσματα και στα φάουλ. Οι προγραμματιστές σ' αυτούς τους τομείς προσπάθησαν αν το κάνουν όσο πιο ρεαλιστικό γίνεται. Το πρωτάθλημα περιλαμβάνει τις ομάδες της πρώτης εθνικής, ενώ την αντίπαλη ομάδα την επιλέγει, και την χειρίζεται ο computer παίρνοντας μέρος καθημερινά σε όλες τις δραστηριότητες.

Κάθε ομάδα που χειρίζεται ο computer έχει προγραμματιστεί έτσι ώστε να έχει τις ίδιες αντιδράσεις για την κατάκτηση του πρωταθλήματος με τους πραγματικούς αντιπάλους που παίρνουν μέρος στο αληθινό πρωτάθλημα. Τα προτερήματα του προγράμματος δεν σταματούν καθώς υπάρχουν χίλια δυό πράγματα που μπορείτε να κάνετε και θα το ανακαλύψετε παίζοντας.

Το player status βοηθάει πολύ γιατί δίνει πληροφορίες για την κατάσταση των παικτών. Έτσι, όπως καταλαβαίνετε, όταν φτιάχνετε την ομάδα σας ξέρετε πολύ καλά ποιόν θα χρησιμοποιήσετε και ποιον όχι.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά, η κίνηση είναι ομαλή χωρίς προβλήματα στο scrolling, ο ήχος επίσης είναι μελωδικός και πολύ ευχάριστος.

Ετοιμαστείτε λοιπόν για νέα πρωταθλήματα!



ΤΙΤΛΟΣ	Manchester United
HOUSE	Krisalis
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software



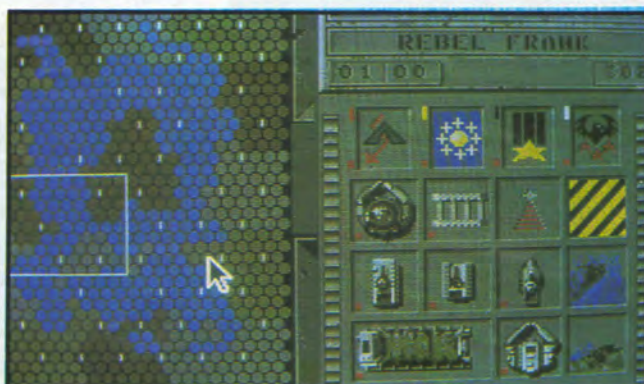





FULL METAL PLANETE







Μια εταιρία μεγάλης δύναμης σας έχει προσλάβει με αντάλλαγμα το βάρος σας σε χρυσό! Όπως φαίνεται είσαστε ένας από τους καλύτερους πιλότους στο δυτικό γαλαξία και πρέπει να το αποδείξετε. Η αποστολή σας είναι να προσγειωθείτε με το διαστημόπλοιό σας στο *FULL METAL PLANETE*, να το γεμίσετε με σπάνια μεταλλεύματα, να καταστρέψετε άλλες εταιρίες που κάνουν την ίδια δουλειά με σας, και αν είναι δυνατόν να καταλάβετε την διαστημική τους βάση που περιλαμβάνει και την αποθήκη ορυκτών τους και να γυρίσετε πίσω σώοι και αβλαβείς.

Όπως καταλάβατε, η αποστολή σας είναι πολή απλή και οποιοσδήποτε ειδικός σε επικίνδυνες αποστολές θα μπορούσε να τα βγάλει πέρα!! Το σκηνικό του παιχνιδού είναι ένας πετρώδης πλανήτης γεμάτος πολύτιμες ύλες. Τα μεταλλεύματα που βρίσκονται κατά το μεγαλύτερο μέρος στην ξηρά και όχι στη θάλασσα είναι σε μεγάλα κομμάτια. Κάθε τέτοιο μεγάλο κομμάτι που θα βρίσκεται θα γεμίζει την αποθήκη του διαστημοπλοίου σας λίγο-λίγο δινοντάς σας συνάμα απαραίτητα BONUS για την κατασκευή περισσότερων αμυντικών όπλων. Τα μεταλλεύματα μπορείτε να τα ξεχωρίσετε εύκολα στο χάρτη, καθώς συμβολίζονται με το γράμμα I. Στην αρχή δεν ανήκουν σε κανένα γι' αυτό πρέπει να κάνετε τις κινήσεις σας γρήγορα.

Στο παιχνίδι υπάρχουν επίσης τανκς, πλοία και αποθήκες. Μ' αυτά μπορείτε να καταστρέψετε τον εχθρό και να κυριεύσετε την περιοχή του ακόμα και τον στόλο του. Εάν σε κάποιο σημείο του χάρτη δύο δικοί σας καταστροφείς, παράδειγμα ένα τανκ από τη ξηρά και ένα πλοίο από τη θάλασσα, έχουν ανάμεσά τους ένα εχθρικό πλοίο τότε δεν κάνετε μάχη μ' αυτό αλλά το πιάνετε αιχμάλωτο και το χρώμα του εχθρικού πλοίου αλλάζει και γίνεται σαν το δικό σας! Αυτή η κίνηση σας όμως θα σας κοστίσει ένα βαθμό όπως και κάθε κίνηση που θα κάνετε.

Άλλος τρόπος άμυνας (αποφυγής της μάχης) χωρίς να καταστρέψετε ή να συλλάβετε τον εχθρό είναι η υποχώρηση. Όταν συμβαίνει αυτό σειρά για κίνηση έχει ο αντίπαλος που μπορεί έτσι να κάνει μια κίνηση σε όποιο πολύγωνο θέλει, πρέπει όμως το άλλο πολύγωνο να μην ανήκει σε κανένα. Κάτι που συμβαίνει πολύ σπάνια στο παιχνίδι είναι η κυρίευση μια ολόκληρης βάσης. Αυτό συμβαίνει μόνον όταν δεν υπάρχουν κοντά στη βάση πλοία ή τάνκς που αποτελούν την αμυντική σας διάταξη, και όταν εσείς που θα κάνετε την επίθεση έχετε καταστρέψει τα τρία κανόνια που έχει η βάση και έχετε πλησιάσει κοντά σ' αυτή με τουλάχιστο δύο τανκς. Όταν συμβεί αυτό η βάση παίρνει το δικό σας χρώμα και εσείς κερδίζετε πέντε πόντους που μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε όπου θέλετε. Όπως θα καταλάβατε για να γίνει αυτό πρέπει να έχετε φτιάξει το δικό σας στρατηγικό σχέδιο και φυσικά να το βάλετε επιτυχώς σε λειτουργία.

ΤΙΤΛΟΣ	Full Metal Planet
HOUSE	Infogrames
FORMAT	Amiga, PC
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

Μια τέτοια όμως κίνηση θα ήταν πολύ επικίνδυνη για το λόγο ότι θα μπορούσατε να χάσετε τα δικά σας πλοία ή τάνκς που σημαίνει και ταυτόχρονα μείωση του σκορ σας. Πληροφορίες μπορείτε να παίρνετε (και να βλέπετε τις κινήσεις του αντιπάλου σας) από τον χάρτη που περιλαμβάνει το παιχνίδι. Ο χάρτης μπαίνει αυτόματα σε λειτουργία όταν ο computer σκέπτεται τις κινήσεις του, το ίδιο μπορείτε να κάνετε και εσείς με το χρόνο που διαθέτετε. Στο διάστημα που έχετε σειρά μπορείτε να δείτε το στρατηγικό χάρτη πατώντας με το MOUSE την εικόνα με τα τρία αστέρια.

Στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας είναι ο χάρτης που με διαφορετικό χρώμα αντιπροσωπεύει εσάς και τις άλλες ομάδες ενώ στη δεξιά μεριά της οθόνης βρίσκονται οι εντολές που μπορείτε να χρη-

σιμοποιήσετε για την κίνηση των όπλων σας. Αυτές μπαίνουν σε λειτουργία με το MOUSE αλλά και με το αριθμητικό πληκτρολόγιο. Η λειτουργία τους είναι απλή καθώς αυτό που έχετε να κάνετε είναι να πατήσετε την εντολή κίνηση που θέλετε (στη δεξιά πλευρά της οθόνης) και ύστερα να δείξετε στο χάρτη που θέλετε να μετακινηθούν τα όπλα σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	69
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	72
ΓΕΝΙΚΑ	77

Ας πάρουμε όμως το παιχνίδι αναλυτικότερα. Ξεκινώντας το παιχνίδι κάθε παίκτης έχει ως μέγιστο χρόνο τρία λεπτά, για να προσγειώσεί τη βάση του και το στρατό του, που συμβολίζονται με ξεχωριστό χρώμα από τον άλλο παίκτη και έχουν δικαίωμα μόνο στην περιοχή προσγείωσης να κινηθούν.

Η βάση σας πιάνει τέσσερα εξάγωνα, ακόμα πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένα εξάγωνο απόσταση από την περιοχή των συνόρων με την εχθρική βάση. Όταν ο παίκτης ελέγχει το παιχνίδι στο χάρτη της στρατηγικής φαίνονται οι περιοχές της συγκεκριμένης σας κίνησης μπορείτε να διαλέξετε με το άσπρο τετράγωνο την επιθυμητή σας ζώνη και που θα προσγειωθείτε. Αφού βγείτε από τον χάρτη θα πετάτε πάνω από την περιοχή που διαλέξατε για να προσγειώσετε την βάση σας. Όταν την προσγειώσετε μπορείτε να πάρετε τον έλεγχο των όπλων σας και να τα τοποθετήσετε στην οθόνη.

Αν το παιχνίδι που παίζετε είναι ενάντια των ρομπότ δηλαδή του κομπιούτερ, καλό θα ήταν η περιοχή που θα προσγειωθείτε να είναι σε κεντρικό σημείο του χάρτη ώστε το παιχνίδι να είναι πιο ενδιαφέρον γιατί αν διαλέξετε κάποια γωνία του χάρτη τότε τα πράγματα γίνονται λίγο βαρετά. Καλό επίσης θα ήταν να βάλετε τα όπλα σας στις άκρες της περιοχής που ήσαστε για να είναι πιο αποτελεσματικά. Καθώς στο παιχνίδι περνάει ο χρόνος και αρχίζετε να το μαθαίνετε θα γίνετε ένας πραγματικός πιλότος στο *FULL METAL PLANETE* έχοντας μια πλούσια σε δράση συνέχεια. Όσο το παιχνίδι γίνεται και πιο δύσκολο και λιγοστεύουν οι βαθμοί σας μην ξεχάσετε στο τέλος να αφήσεντε ένα πόντο, για την τελική σας απογείωση. Όπως θα καταλάβετε στο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά κόλπα στρατηγικής για να παραπλανήσετε τον αντίπαλο. Εάν παίζετε όμως με φίλους καλό θα ήταν όταν κάνετε κάποια τέτοια κίνηση να μην την δουν και αυτοί.





Το ORIGINAL παιχνίδι περιλαμβάνει δύο παιχνίδια με προβλήματα που εσείς πρέπει να τα λύσετε. Για να φορτώσετε το ένα ή το άλλο πρέπει να διαλέξετε το DISK ICON από το αρχικό MENU τότε θα εμφανιστεί ένα μήνυμα στην οθόνη που θα λέει INSERT SAVE GAME DISC. Τότε αφήστε την ORIGINAL δισκέτα μέσα και διαλέξτε το *PROBLEM 1* ή το *PROBLEM 2.* Στο *PROBLEM 1* ξεκινάτε με μόνο 25 βαθμούς και με αυτούς πρέπει να συνεχίσετε το παιχνίδι. Στο *PROBLEM 2* είσαστε ένας πειρατής και έχετε ως αποστολή να καταλάβετε την βάση που διευθύνει ο κομπιούτερ μέσα σε 24 κινήσεις. Τα πράγματα βλέπετε δεν είναι και τόσο απλά μία άλλη μοναδική λειτουργία του παιχνιδιού είναι η *FULL METAL PALETTE.*

Αυτή η λειτουργία γραφικών σας δίνει το δικαίωμα να φτιάξετε την δική σας σημαία. Μπορείτε να φτάσετε σ' αυτή από το αρχικό MENU. Εκεί μπορείτε να το περιστρέψετε σε όποια γωνία θέλετε και με κάποιες άλλες επιλογές μπορείτε να σβύσετε ότι υπάρχει στην οθόνη καθώς και ν' αλλάξετε το πίσω μέρος της οθόνης. Βασική προϋπόθεση για να παίξετε στο παιχνίδι είναι να διαβάσετε προσεκτικά, το εγχειρίδιο. Μην δοκιμάσετε να πυροβολείτε άσκοπα γιατί τότε θα καταστρέψετε κομμάτια από μέταλλα. Όταν ο κομπιούτερ αρνείται να κάνει κάποια εντολή τότε σημαίνει ότι αυτή είναι λανθασμένη. Ελέγξτε τότε αν υπάρχουν αρκετοί βαθμοί για να εκτελέσετε την εντολή που δώσατε πιο πριν. Ακόμα μπορεί η κίνησή σας να είναι παράνομη όταν πηγαίνετε σε ξένη περιοχή.

Τελειώνοντας, το *FULL METAL PLANETE* είναι ένα ξεχωριστό παιχνίδι όπως καταλάβατε που συνδυάζει ένα πρωτότυπο τρόπο στρατηγικής με τα καλά γραφικά, με μια πολύ ωραία αλλά και παράξενη ιστορία. Είναι ένα καθαρά στρατηγικό παιχνίδι βασισμένο σε τακτικές πολέμου κανοντάς το έτσι να ξεχωρίζει ανάμεσα στα άλλα παιχνίδια ίδιου τύπου. Το μόνο μειονέκτημα που μπορώ να πω ότι βρήκα στο παιχνίδι είναι η όχι και τόσο καλή υπόκρουση αλλά είμαι σίγουρος ότι θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στο MONITOR του υπολογιστή σας.

Το *FULL METAL PLANETE* πραγματικά ξεχωρίζει στον τομέα της στρατηγικής.





GARFIELD

winter's tail

Σίγουρα κανείς σας δεν έχει ξεχάσει τον Garfield τον γάτο και τις τρελλές του ιστορίες. Το παιχνίδι αυτό είναι μία από τις περιπέτειες του, που εξελίσσεται σε περίοδο χειμώνα. Το winter's tail χωρίζεται σε τρείς πίστες: Skiing, Lasanga factory και Lake. Οι δύο τελευταίες χωρίζονται στην chololate factory και the swiss village. Στην πρώτη πρέπει ο Garfield να κατέβει από το βουνό χωρίς να σκοτωθεί, με όσο το δυνατό λιγότερα πεσίματα. Ο τρόπος που αντιμετωπίζετε τους βράχους ή οτιδήποτε εμποδίζει τον δρόμο σας είναι πηδώντας από πάνω ή αποφεύγοντας τα. Ακόμα θα συναντήσετε και ανθρώπους με φαγητά που σας δίνουν βαθμούς. Αυτά μπορείτε να τα πάρετε κουνώντας απλά το μοχλό προς την κατεύθυνση που εμφανίστηκαν. Στην επόμενη πίστα τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα. Στο εργοστάσιο πρέπει να πάτε στο πιο χαμηλό επίπεδο για να βρείτε την μηχανή που κατασκευάζει τα φαγητά και απλά να αρχίσετε να τρώτε κουνώντας το joystick αριστερά ή δεξιά μέχρι το τέλος του χρόνου μαζεύοντας όσους περισσότερους βαθμούς μπορείτε. Στην chocolate factory φτάνετε μόνο αν τελειώσετε επιτυχώς την δεύτερη πίστα. Εκεί λοιπόν σκοπός σας είναι να βρεθείτε στο πίσω μέρος του εργοστασίου και να σταματήσετε τη λειτουργία του. Πρίν το κάνετε αυτό πρέπει να βρείτε την έξοδο μέσα σε κάποια χρονικά όρια. Αν δεν προλάβετε, το παιχνίδι ξαναρχίζει από την αρχή μέχρι να χάσετε και τις τρείς σας ζωές.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	77
ΓΕΝΙΚΑ	76

Η πίστα αυτή είναι δύσκολη και σίγουρα δεν θα μπορέσετε να την περάσετε με τη πρώτη. Μετά είναι η παγωμένη λίμνη που είναι ένας τεράστιος λαβύρινθος, εκεί σκοπός σας είναι να βρείτε το χαμένο κοτόπουλο. Γιά να το βρείτε πιο γρήγορα πρέπει να ακολουθείτε τα σημάδια που αφήνει πίσω του. Τα σημάδια αυτά αν καταφέρετε και τα συλλέξετε, κερδίζετε πολλούς extra βαθμούς. Η πίστα αυτή είναι από τις πιό δύσκολες γιατί ο έλεγχος των κινήσεων είναι γρήγορος. Η τελευταία περιπέτεια του Garfield είναι σίγουρα μια έκπληξη γι'αυτό και δεν θα σας πω τι πρέπει να κάνετε. Για να φτάσετε εκεί πρέπει να έχετε τελειώσει τις υπόλοιπες πίστες. Σημαντικό προτέρημα του παιχνιδιού είναι η ταχύτητά του, που όμως σε μερικές πίστες θα σας δυσκολέψει. Μην ξεχνάτε ότι το παιχνίδι δεν τελειώνεται από την πρώτη κιόλας φορά, αλλά θέλει πολλή πρακτική, για να φτάσετε στην επιτυχία. Τελειώνοντας, τα

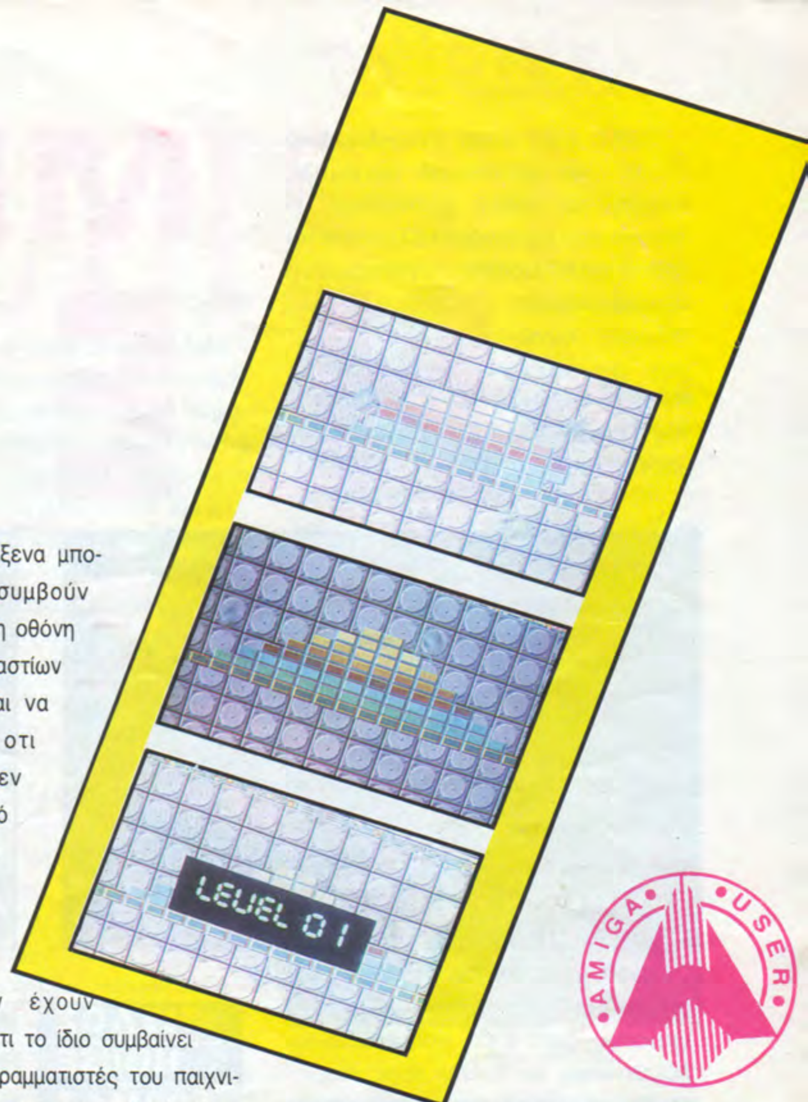




γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και το animation τέλειο σε αντίθεση με το scrolling που είναι απότομο. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγεται μια μελωδία που είναι πολύ ευχάριστη. Οσοι λοιπόν έχουν ξεχάσει την αστεία φάτσα αυτού του γάτου, καιρός είναι να την θυμηθούν.

ΤΙΤΛΟΣ	Garfield
HOUSE	The Edge
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

KRYPTON EGG



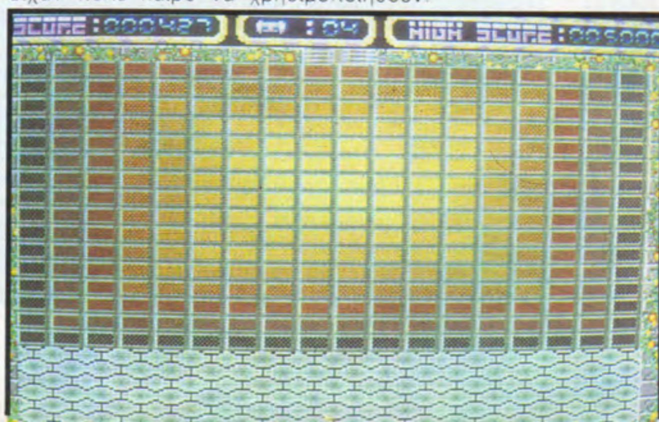


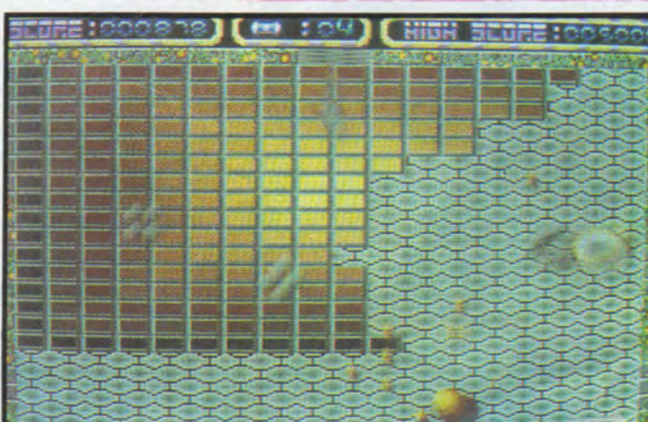
Το Krypton Egg είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα παιχνίδια τύπου arkanoid κι αυτό γιατί γίνεται τέλειος συνδυασμός του είδους αυτού με τα τρελλά bonus. Το παιχνίδι αρχίζει με μια εντυπωσιακή εισαγωγή, καθώς δέσμες φωτός με πολλά χρώματα, αργά δημιουργούν την αρχική εικόνα με την λέξη Krypton. Μόλις πατήσετε το mouse η εικόνα αλλάζει και μια άλλη εμφανίζεται στην θέση της. Αυτή αποτελείται από δύο επιλογές: μια που αρχίζει το παιχνίδι και μια άλλη που εμφανίζει το Hall of fame. Ολα αυτά, συμπληρώνονται τέλεια με την ωραία, αλλά παράξενη μουσική υπόκρουση που ακούγεται από τα ηχεία της Amiga. Το Krypton έχει φανταστικά χρώματα σε πολλές αποχρώσεις ιδίως στα τούβλα, αλλά και στα υπόλοιπα sprites. Το παιχνίδι εξελίσσεται μέσα ένα καλοσχεδιασμένο πρόγραμμα και όπως φαίνεται τα τούβλα που το αποτελούν είχαν πολύ καιρό να χρησιμοποιηθούν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**89**

Εκεί πολλά παράξενα μπορούν να σας συμβούν όπως να γεμίσει η οθόνη από μπάλες τεραστίων διαστάσεων ή και να ανακαλύψετε οτι κάποιο bonus δεν ήταν τόσο καλό γιατί πολύ απλά σας είχε εξαφανίσει! Αλλά τα όρια της φαντασίας δεν έχουν τέλος, φαίνεται ότι το ίδιο συμβαίνει και με τους προγραμματιστές του παιχνιδιού. Τα levels του παιχνιδιού είναι πολλά και διαφορετικά και κάθε ένα από αυτά κρύβει και μια έκπληξη όπως αυτό με τις τεράστιες μπάλες στο level 2. Σε άλλα levels όμως τα πράγματα δεν είναι και τόσο ευχάριστα. Εχετε αναλογιστεί ποτέ πώς θα τα βγάλετε πέρα με τέρατα που είναι εκατό φορές πιο μεγάλα από σας και μόνο το άγγιγμα τους αρκεί για να σας στείλει σε άλλη διάσταση; Τα bonus στο παιχνίδι είναι τόσο πολλά και αλλάζουν τόσο γρήγορα που σίγουρα θα σας πάρει πολύ χρονο να καταλάβετε την λειτουργία τους. Μην ανησυχείτε όμως, γιατί αυτά κάνουν το παιχνίδι ενδιαφέρον. Το Krypton Egg είναι από τις καλύτερες διασκευές από άλλους υπολογιστές. Είναι τόσο καλή που ξεπέρασε την πρώτη έκδοση!! Τα γραφικά είναι τέλεια όπως και τα ηχητικά εφέ. Το μουσικό κομμάτι που ακούγεται στην αρχή δεν είναι κάτι το εξαιρετικό αλλά είναι πολύ καλό. Το παιχνίδι είναι ένας τέλειος συνδυασμός των παραπάνω και το περιβάλλον που δημιουργεί είναι πολύ ευχάριστο. Ακόμη το gameplay του είναι εξαιρετικό. Τελειώνοντας, το Krypton Egg είναι μια πραγματική επιτυχία στο είδος του.

ΤΙΤΛΟΣ	Krypton Egg
HOUSE	Hitsoft
FORMAT	Amiga, ST
ΤΙΜΗ	3500
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD





MR HELI

Το Mr Heli είναι ένα κλασσικό shoot ' em up παιχνίδι με ομαλή κίνηση και καλό gameplay. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται κάπου πολύ μακριά συγκεκριμένα σε ένα πλανήτη τελείως άγνωστο σε εμάς. Αυτός ο πλανήτης είναι ένα θαύμα της φύ-





σης καθώς είναι καταπράσινος και γεμάτος ζωή. Εκεί που όλα ακολουθούσαν το δρόμο τους, παράξενα και πρωτόγνωρα γεγονότα άρχισαν να συμβαίνουν. Τα αφύσικα αυτά γεγονότα άρχισαν να ανησυχούν τους κατοίκους. Μέχρι που βρέθηκε το αίτιο, ο σατα-

ΤΙΤΛΟΣ	Mr Heli
HOUSE	Firebird
FORMAT	Amiga, CPC Spectrum, C64
ΤΙΜΗ	3400
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers







νικός επιστήμονας γνωστός ως "The Muddy" έκανε πειράματα χωρίς να νοιάζεται για την φύση, με μόνο του σκοπό την απόλυτη κυριαρχία. Έτσι λοιπόν ως ζωντανό κομάτι του κοσμικού ελικοπτέρου Mr Heli αναλαμβάνετε να καταστρέψετε τον Muddy και να ξαναφέρετε την φύση πάλι σε αρμονική κατάσταση.

Κάπως τρελλή ιστορία. Εκεί θα συναντήσετε ότι μπορείτε να φανταστείτε. Το σκάφος σας είναι οπλισμένο με βόμβες και σφαίρες που δεν είναι όμως αρκετά για να αντιμετωπίσετε αποτελεσματικά τους εχθρούς. Καθώς παίζετε θα βρείτε άλλα όπλα πιο αποτελεσματικά. Αυτά είναι κρυμμένα σε βράχους που γκρεμίζονται μόλις τους χτυπήσετε. Στους βράχους θα βρείτε και bonus που σίγουρα κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον. Το bonus είναι σε σχήμα κρυστάλλου ή γράφουν το πόσο κερδίζετε.

Το Mr Heli έχει καλά γραφικά, και sprites και καλοσχεδιασμένο αλλά απλό background. Ο ήχος είναι και αυτός καλός, αλλά μετά από λίγο γίνεται βαρετός. Το gameplay του παιχνιδού είναι συνηθισμένο αλλά ποτέ βαρετό. Σίγουρα θα βρείτε το παιχνίδι δύσκολο, αλλά μην τα παρατήσετε γιατί οι προχωρημένες πίστες είναι πολύ καλύτερες και πιο λεπτομερείς από την πρώτη. Το Mr Heli λοιπόν, είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι με διαφορές μόνο στο τομέα των γραφικών, και αυτό γιατί ο τρόπος που χρησιμοποιούνται τα χρώματα στην οθόνη είναι, μπορούμε να πούμε, ιδιότροπος.

Το πιο εντυπωσιακό προτέρημα του παιχνιδού είναι ο μεγάλος αριθμός των διαφορετικών sprites. Τελειώνοντας, το Mr Heli είναι ένα παιχνίδι κλασσικό στο είδος του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	55
ΚΙΝΗΣΗ	62
ΗΧΟΣ	51
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	57
ΑΝΤΟΧΗ	59
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	55
ΓΕΝΙΚΑ	58



BALLISTIX

Είναι γεγονός: ένα από τα πιο ωραία αλλά και πιο γνωστά παιχνίδια των ST-AMIGA, το *BALLISTIX,* μεταφέρθηκε στους PC-συμβατούς. Το αν το αποτέλεσμα του CONVERSION είναι ικανοποιητικό ή όχι, θα το δούμε παρακάτω.

Το *BALLISTIX,* όταν είχε πρωτοεμφανιστεί στην AMIGA πριν δυο περίπου χρόνια, είχε ταράξει τα νερά, γιατί ήταν η πρώτη χρονιά που η PSYCLAPSE,



έφτιαχνε ένα «αθλητικό» παιχνίδι. Βέβαια το *BALLISTIX* δεν είναι ένα συμβατικό SPORTS SIMULATION, η PSYGNOSIS δεν έφτιαχνε ποτέ συμβατικά προγράμματα: όπως λέει και η ίδια η εταιρία,

ΤΙΤΛΟΣ	Ballistix
HOUSE	Psygnosis
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	3700
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



"IT'S A WHOLE NEW BALL GAME"!

Το σενάριο είναι το εξής: βρισκόμαστε στο μέλλον σε μια εποχή αρκετά διαφορετική από τη δική μας. Όλα τα γνωστά αθλήματα έχουν εκλείψει, και τη θέση τους έχει πάρει το *BALLISTIX,* μια μίξη ποδοσφαίρου, φλίπερ και... μπιλιάρδου!

Για να μην είναι το *BALLISTIX* μονότονο, οι προγραμματιστές έχουν σκεφτεί ένα σωρό πράγματα: σε ορισμένα επίπεδα, υπάρχουν μαγνήτες οι οποίοι ασκούν δυνάμεις στην μπάλα, κάνοντας έτσι δύσκολο το να την στείλετε εκεί όπου εσείς θέλετε. Σε άλλες πίστες υπάρχουν διάδρομοι, σωλήνες, αλλά και τρύπες που πετούν μπάλες σε τυχαίες κατευθύνσεις. Στα δυσκολότερα τέλος, επίπεδα του παιχνιδιού, υπάρχουν όλα τα παραπάνω στοιχεία μαζί!

Κάτι άλλο που αυξάνει τη δυσκολία του *BALLISTIX,* είναι το ότι οι μπάλες που έχει στη διάθεσή του ο παίκτης δεν είναι απεριόριστες, άρα πρέπει να τις χρησιμοποιείτε με σύνεση. Όλα αυτά δίνουν στο *BALLISTIX* ένα PLAYABILITY, το οποίο σπάνια συναντάμε στον PC.

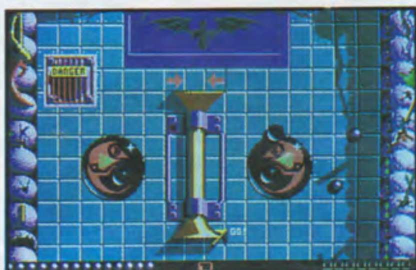
Θα πρέπει όμως να σταθούμε και στα γραφικά του παιχνιδιού: η εισαγωγική εικόνα είναι καταπληκτική, όπως και τα BACKGROUND GRAPHICS στις 130-διαφορετικές!-πίστες. Το γήπεδο περιβάλλεται από κρανία, σταυρούς και ότι άλλο βάλει ο νους σας, ενώ, στο κέντρο του γηπέδου είναι σχεδιασμένες καταπληκτικές φιγούρες. Όλα αυτά, κουνιούνται με μεγάλη ταχύτητα και απαλότατο SCROLLING.

Τέλος, το *BALLISTIX* έχει μια σειρά από επιλογές, που το κάνουν ακόμα πιο ενδιαφέρον. Μπορούμε να διαλέξουμε το πόσα γκολ αρκούν για να μας στείλουν στο επόμενο, την ταχύτητα της μπάλας, το πόσες μπάλες έχει στη διάθεσή του ο κάθε παίκτης, τον αριθμό της πίστας απ' την οποία θα ξεκινήσουμε, τη χρονική διάρκεια που θα υπάρχουν οι μπάλες μέσα στο γήπεδο, και πολλά άλλα.

Τέλος, υπάρχει και το TWO PLAYER GAME, και εδώ, τα σχόλια περιττεύουν.

Γενικά, το *BALLISTIX* είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι ένα καθαρόαιμο arcade ΣΤΟΝ PC. Τα γραφικά του είναι ασυναγώνιστα, τόσο σε CGA, όσο και σε EGA. Ειδικά στην EGA, τα γραφικά θυμίζουν AMIGA!

Τα 130 επίπεδα του *BALLISTIX* υπόσχονται δράση, για πολύ-πολύ καιρό. Αν είστε κάτοχος ενός PC ή συμβατού, μην το χάσετε με τίποτα!







ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	97
ΗΧΟΣ	56
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92
ΓΕΝΙΚΑ	94

TV SPORTS BASKETBALL



Όλα είναι έτοιμα για το τζάμπολ. Ο διαιτητής πετάει την μπάλλα και... ο Φασούλας κερδίζει την μάχη στον αέρα και η μπάλλα πηγαίνει στον Γιαννάκη, αυτός με μία δίνει στον Χριστοδούλου που μπαίνει στην ρακέτα κάνει τζαμπ σούτ...κόβεται εντυπωσιακά από τον Ντίβατς, ευτυχώς η μπάλλα και πάλι σε ελληνικά χέρια, είναι ο Καμπούρης, δίνει στον Γκάλη, περνάει τον Κούκοτς, μπαίνει στην ρακέτα,περνάει και τον Γιόβανοβιτς σηκώνεται στον αέρα, ωωω...μέσα από τρείς παίκτες πετυχαίνει καλάθι...κερδίζει και το φάουλ...

Ποιός ξεχνάει τέτοιες στιγμές, που κάνουν κάθε Ελληνα να νιώθει υπερήφανος, στιγμές που θέλουμε να θυμόμαστε συχνά και που μας κάνουν κάθε φορά να καθόμαστε καρφωμένοι στις καρέκλες μας για να παρακολουθήσουμε τον Γκάλη και την παρέα του.

Το μπάσκετ κατάφερε να κερδίσει πάρα πολλούς φίλους σε όλη την Ελλάδα και τώρα η γνωστή σε όλους μας εταιρία CINEMAWARE με ένα νέο παιχνίδι της,μας δίνει την ευκαιρία να έχουμε κάθε μέρα μέσα στο ίδιο μας το σπίτι έναν αγώνα μπάσκετ που θα μας διασκεδάσει παίζοντάς το αλλά και παρακολουθώντας το.

Το πρόγραμμα καταφέρνει να μας βάζει μέσα σε ένα αγώνα, να νιώθουμε και να αισθανόμαστε κάθε στιγμή του σαν να είναι ένας πραγματικός αγώνας μπάσκετ. Καιρόςείναι όμως να πούμε και ορισμένα πράγματα για το παιχνίδι.

Το αρχικό μενού που βλέπομε περιλαμβάνει τρείς επιλογές.

1) EXHIBITION

Διαλέγοντας την επιλογή αυτή μπορούμε να παίξουμε έναν αγώνα ο οποίος δεν μετράει στο πρωτάθλημα και μπορούμε να διαλέξουμε έναν αντίπαλο από όλες τις ομάδες. Αυτός μπορεί να είναι το computer, ένας φίλος μας ή μπορούν να παίξουν δύο παίκτες εναντίον του computer.

2) LEAGUE

Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Υπάρχουν 28 ομάδες, οι καλύτερες του NBA, που χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες. Κάθε ομάδα από αυτές μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε από τον computer είτε από εμάς.

Πριν αρχίσουμε ένα καινούργιο πρωτάθλημα θα διαλεξουμε το EDIT TEAM το οποίο μας επιτρέπει να αλλάξουμε το όνομα της ομάδας καθώς και των παικτών. Ακόμη μπορούμε να αλλάξουμε και τα ιδαίτερα χαρακτηριστικά κάποιου παίκτη όπως ευστοχία, άλμα, γρηγοράδα κλπ. Το πρωτάθλημα διεξάγεται ακριβώς όπως και στό NBA όπου καταλήγει στο γνωστό μας FINAL FOUR.



3) CLIPBOARD

Η επιλογή αυτή μας δίνει μία πλήρη εικόνα των στατιστικών κάθε ομάδας αλλά και κάθε παίκτη.Είναι πραγματικά εντυπωσιακά και δίνουν μία άλλη αίσθηση στο παιχνίδι. Ας έρθουμε όμως για λίγο

RTS





στον αγώνα,στο κυρίως παιχνίδι. Αφού διαλέξουμε τον αντίπαλό μας βγαίνουμε σε μια οθόνη όπου ο διαιτητής πετάει την μπάλλα για να αρχίσει το παιχνίδι. Ακολούθως μπαίνουμε σε μία άλλη όπου μπορούμε να φτιάξουμε την πεντάδα της ομάδας μας με ότι καλύτερο υλικό έχομε.Μετά,αφού τελειώσουμε με την σύνθεση τηςομάδας,αρχίζει το κανονικό παιχνίδι. Ο αγώνας χωρίζεται σε τέσσερα ημίχρονα που η διάρκειά τους ορίζεται από εμάς και μπορεί να είναι 4x12,4x9, 4x6 ή 4x3 λεπτά.

Στον αγώνα τώρα μπορούν να συμβούν όσα συμβαίνουν σε ένα πραγματικό αγώνα μπάσκετ. Φάουλς, ελεύθερες βολές, τρίποντα, καρφώματα, κλεψίματα, ασίστ και ότι άλλο μπορείτε να φανταστείτε.

Μετά από κάθε προσπάθεια ακολουθούν και τα απαραίτητα σχόλια του εκφωνητή που κάνουν τον αγώνα ακόμη πιό συναρπαστικό και ρεαλιστικό. Ηκίνηση είναι πολύ καλή καί ο ήχος αληθινός (ακούγονται μέχρι και τα τριξίματα των παπουτσιών).

Σε κάθε στιγμή μπορούμε να κάνουμε TIME OUT καί να αλλάξουμε κάποιο κουρασμένο παίκτη μας ή να αλλάξουμε την τακτική της ομάδας μας. Σε περίπτωση πού ένας αγώνας λήξει ισόπαλος οι κατασκευαστές έχουν προβλέψει ακόμη καί πεντάλεπτη παράταση. Ενα άλλο θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι και το REPLAY που μας επιτρέπει να παρακολουθήσουμε ξανά-σαν θεατές πια-κάποιο κάρφωμα, κάποιο κόψιμο ή άλλη φανταστική ενέργεια σε στυλ ...Γκάλη!

Τελειώνοντας τον αγώνα βλέπουμε τον σχολιαστή που μας λέει ποιός κέρδισε, τους σκόρερς, καθώς και όλα τα στατιστικά στοιχεία του αγώνα. Ο ρεαλισμός του παιχνιδιού είναι εκπληκτικός και ανεβάζει τρομερά την playability. Προσωπικά θεωρώ το πρόγραμμα αυτό ίσως το καλύτερο sport simulation και θα ήταν κρίμα νά λείπει από την συλλογή σας. Σίγουρα σας υπόσχεται ατελείωτες ώρες ευχαρίστησης αλλά καί ...κακοποίησης του joystick!

Προς το παρόν υπάρχει μόνο σε Amiga,αλλά σύντομα θα το δούμε σε PC καί ST.

ΤΙΤΛΟΣ	TV Sports Basketball
HOUSE	Cinemaware
FORMAT	Amiga
ΤΙΜΗ	3800
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	98
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	98
ΓΕΝΙΚΑ	**97**



ADVENTURERS'

UNINVITED

ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ



Σκεφτήκατε ποτέ τι θα γινόταν αν γλιτώνατε από αυτοκινητιστικό ατύχημα και μπλέκατε σε περιπέτεια μαγείας και τρόμου;

Αν όχι, δεν γνωρίσατε το Uninvited. Τι θα λέγατε να μας ακολουθήσετε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	71
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	**79**

Μόλις έχετε συνέλθει από την τρομερή σύγκρουση κι μέσα στη ζάλη σας ανοίγετε ψηλαφόντας την πόρτα. Πριν προλάβετε να κάνετε ορισμένα βήματα το αίμα σας παγώνει στις φλέβες από την ανατίναξη του αυτοκινήτου πίσω σας. Ένας άλλος εκωφαντικός θόρυβος αποσπά την προσοχή σας από τη θέα ενός μυστηριώδους και επιβλητικού κτιρίου, προοίμιο μιας καταιγίδας που έρχεται, είναι ώρα να ζητήσετε βοήθεια.

Βαδίζοντας προς το κτίριο παρατηρείτε τα δύο αρχαία ελληνικά αγάλματα, που μοιάζουν να φρουρούν ένα αιώνιο μυστικό. Πλησιάζετε διστακτικά την πόρτα και την ανοίγετε ελπίζοντας σε μια ανθρώπινη παρουσία. Ένα ψυχρό και βαριά επιπλωμένο δωμάτιο σας υποδέχεται. Στο χώρο πλανιέται η αίσθηση του αλλόκοτου και του απερίγραπτου. Ζαλισμένος ακόμα από τη σύγκρουση αναρωτιέστε που να βρίσκεται ο μικρός αδελφός σας αυτή τη στιγμή. Ξαφνικά ένα μικρό πλάσμα διασχίζει το δωμάτιο χλευάζοντας την άγνοιά σας. Μοιάζει να κρατά τα κλειδιά του μυστηρίου. Περίεργο, είναι άραγε φαντασίωση; Μήπως το περιβάλλον άρχισε να σας επηρεάζει; Ανοίγοντας την πόρτα που είναι δίπλα αντικρύζετε μια βιβλιοθήκη με σπάνια και αρχαία βιβλία. Ξεφυλίζοντας ένα απ' αυτά η παράξενη αίσθηση του άγνωστου διαπερνά το μυαλό σας. Οι λέξεις του βιβλίου φαίνονται άγνωστες, μα ίσως χρήσιμες για την έκβαση της περιπέτειας. Περνώντας τη μεγάλη πόρτα που οδηγεί στο χωλ έχετε δύο επιλογές, να ανοίξετε μια από τις πόρτες όπου ίσως αυτό αποβεί μοιραίο ή να προχωρήσετε στη σκάλα και βρεθείτε στον επόμενο όροφο, όπου αρχίζετε να εξερευνείτε τα διάφορα δωμάτια. Σε κάποιο θα βρείτε ένα τσεκούρι και μια σκάλα που οδηγεί σε ένα κελί μ' ένα ακέφαλο ον να προειδοποιεί για το αδιέξοδο. Σε κάποιο άλλο βρίσκετε σκόνη εναντίον των ξωτικών, ένα παράξενο καπέλο, σπρέϋ για ενοχλητικά ζωύφια και διάφορα απορρυπαντικά. Μπαίνοντας στο δίπλα δωμάτιο βλέπετε ένα κρεβάτι, το χαλασμένο ραδιόφωνο και πολλά συρτάρια για ψάξιμο. Ο επόμενος χώρος είναι ακόμα ένα υπνοδωμάτιο, με φωτογραφίες στο τοίχο να θυμίζουν τις παλιές καλές μέρες. Η προσοχή σας πέφτει σε μια κλειδωμένη ντουλάπα. Αναρωτιέστε τι θα μπορούσε να κρύβει. Προχωρώντας στο δωμάτιο μπαίνετε στο διακοσμημένο αφρικανικό λουτρό με αντικείμενα λατρείας πρωτόγονων θρησκειών. Το παράξενο είναι ότι κάτι το διαβολικό σας συντροφεύει. Μια δαιμονική αίσθηση σας παρασύρει από δωμάτιο σε δωμάτιο.

Όσο περνάει η ώρα, η αγωνία σας κορυφώνεται στη σκέψη του αδελφού σας και νιώθετε σαν ψάρι κλεισμένο σε ενυδρείο. Σε έξαλλη κατάσταση τρέχετε προς τη σκάλα που οδηγεί στον κάτω όροφο και με απόγνωση ανοίγετε μια από τις πόρτες του διαδρόμου... αλλά ο θάνατος παραμονεύει στη μορφή μιας γυναίκας περασμένης εποχής... Λοιπόν όλα τα όντα δεν είναι φιλικά!

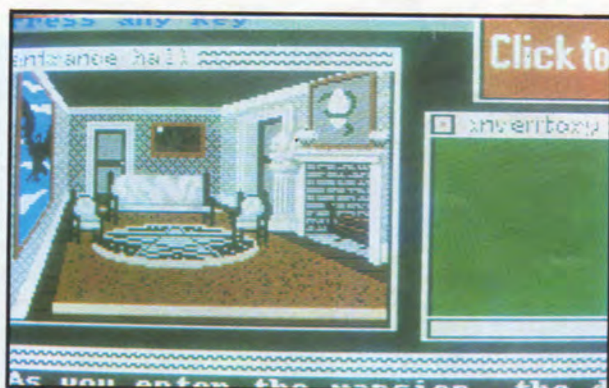
Στο πάνω μέρος της οθόνης εξελίσσεται η ιστορία, ενώ στο κάτω μέρος δίνονται οι περιγραφές των αντικειμένων που διαλέξατε καθώς και οι διάλογοι που αναπτύσετε. Ένα άλλο παράθυρο (inventory) δείχνει τα αντικείμενα που έχετε μαζί σας. Εδώ η μεταφορά των αντικειμένων γίνεται πιάνοντάς τα και τοποθετόντας τα με το mouse στο παράθυρο του inventory.

Δεξιά είναι το window που δείχνει τις εξόδους (πολύ χρήσιμο) και ακριβώς από πάνω ένα παράθυρο με την ένδειξη self δείχνει τον εαυτό σας. Αφήσαμε τελευταίο το πιο σπουδαίο window, αυτό με τις εντολές. Όπως είπαμε ήδη οι λειτουργικές εντολές δεν εισάγονται από το πληκτρολόγιο αλλά από το menu με τη βοήθεια του mouse.

Ας πάρουμε όμως τις εντολές μια μια. Η εντολή examine χρησιμεύει για να δώσει την περιγραφή ενός αντικειμένου, για να διαβάσετε ένα



P A R A D I S E





βιβλίο ή όποια άλλη επιγραφή. Είναι η πιο χρήσιμη και συχνή εντολή ιδίως στην αρχή του παιχνιδιού!

Οι εντολές open και close κάνουν ακριβώς ότι λέει το όνομά τους. Πολύ χρήσιμη είναι η speak, όταν νιώθετε μοναξιά μιλήστε στον εαυτό σας ή προφέρετε μερικά spells, π.χ. μιλώντας σε αγάλματα. Η εντολή operate είναι η πιο δυνατή στο παιχνίδι, (π.χ. για να κάνετε το τηλέφωνο να λειτουργήσει ή να ανάψετε ένα σπίρτο και να δώσετε χρήματα σε κάποιον χρησιμοποιήστε το operate). Όταν όλα έχουν αποτύχει πιθανότατα η operate θα δώσει τη λύση. Χρησιμοποιήστε την εντολή go για να μπείτε ή να βγείτε σε μια πόρτα ή έξοδο. Με την hit χτυπήστε ότι δεν χρειάζεστε ή ότι σας απειλεί. Προσέξτε όμως μην καταστρέψετε αντικείμενα για των οποίων τη χρήση δεν είσαστε σίγουροι. Τέλος αν νιώθετε πείνα ή δίψα ή αν θέλετε απλώς να δοκιμάσετε τη γεύση των πραγμάτων που βρίσκετε δώστε την εντολή consume. Προσέξτε όμως τα δηλητήρια...

ΤΙΤΛΟΣ	Uninvited
HOUSE	Mindscape
FORMAT	PC, ST, Amiga
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers





Το game δεν θα δυσκολέψει τον αρχάριο και γενικά δεν απογοητεύει τον προχωρημένο adventurer. Μια παράξενη αίσθηση τρόμου και περίεργου χιούμορ υπάρχει στο παιχνίδι, που όσο περνάει η ώρα δυναμώνει. Πολλές φορές συλλαμβάνεις τον εαυτό σου να κάνει περίεργα πράγματα. Κάπου κάπου έχεις την αίσθηση ότι μια δαιμονική δύναμη προσπαθεί να καταλάβει τη σκέψη σου. Ίσως λίγο εκνευριστικό είναι το ότι καθώς τρέχει το παιχνίδι εμφανίζεται ένα κακόμοιρο πλάσμα που σας καθυστερεί. Ένα μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι οι πολλοί νεκροί χρόνοι που έχει και η έλλειψη ήχου στη μεγαλύτερη διάρκειά του. Αν εξαιρέσουμε αυτά τα σημεία ο ήχος είναι κατά κανόνα μέτριος με μερικές άξιες στιγμές. Ξεχωρίζει ιδιαίτερα ο ήχος του παλιού μελωδικού τραγουδιού στο γραμμόφωνο. Η απουσία ενός μοτίβου που να δίνει ατμόσφαιρα σε όλη τη διάρκεια του game και η έλλειψη μουσικής, στερούν πολλά από το τελικό αποτέλεσμα.

Τα γραφικά κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα, με σκηνές θανάτων, τεράτων και μαγείας καλοσχεδιασμένες. Ιδιαίτερα καλά εμφανίζονται στις σκηνές των πλασμάτων που σας επιτίθονται. Τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι είναι ευκρινή και άνετα ξεχωρίζεις σε συνδυασμό με άλλα και το περιβάλλον τους. Πολύ σύντομος και καλός είναι ο χρόνος φορτώματος της κάθε πίστας. Ο σχεδιασμός των δωματίων είναι καλός και δίνει αρκετή αίσθηση του βάθους, αν και με απλότητα. Η επιλογή των χρωμάτων και οι συνδυασμοί τους θα λέγαμε είναι καλή, παρόλο που τα χρώματα θα μπορούσαν να είναι περισσότερα. Οι οθόνες είναι στατικές και η κίνηση περιορίζεται στα διάφορα όντα που συναντάτε κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.

Ψυχολογία και υποβολή χαρακτηρίζουν ένα προσεγμένο game. Οι γρίφοι είναι σε λογικά πλαίσια, χωρίς όμως να είναι πρωτότυποι.

Τώρα, το πόσο χρόνο το Uninvited θα σας κρατήσει μπροστά στο monitor, εξαρτάται περισσότερο από τη διάθεση και την πείρα σας σαν gamer.

Και μην ξεχνάτε ότι είσαστε ο απρόσκλητος....

ADVENTURERS'

THE THIRD COURIER



ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ

Εποχές βίας, τρομοκρατίας και κατασκοπείας. Εποχές που δεν μπορούν να μείνουν έξω από ένα παιχνίδι για computers.

Η Accolade ακολουθώντας λοιπόν αυτά τα πρότυπα δημιούργησε ένα adventure game βασισμένο σε σημερινά δεδομένα.

Η ιστορία αρχίζει όταν η C.I.A. σας ειδοποιεί ότι πρέπει να βρείτε τον ένα από τους εξαφανισμένους αγγελιοφόρους, οι οποίοι μετέφεραν από μια κόπια ενός μικροφιλμ για το ΝΑΤΟ με θέμα τα πυρηνικά.

Δυστυχώς όμως υπάρχουν και χώρες που θα ήθελαν πολύ τα φιλμ, έτσι οι δυο από τους τρεις εξαφανίστηκαν ή δολοφονήθηκαν.

Προορισμός σας είναι να ανακαλύψετε τον τρίτο απεσταλμένο που έχει εξαφανισθεί κάπου στο Βερολίνο. Προσοχή όμως, οι ύποπτοι περιμένουν παντού, στα μπαρ στους δρόμους ακόμα και στα ξενοδοχεία.

Η περιπέτεια αρχίζει μέσα στο διαμέρισμα όπου ξυπνώντας ένα πρωί αποφασίζετε να λειτουργήσετε το τερματικό που πιθανόν έχετε, το οποίο και θα σας ενημερώσει για τις δολοφονίες των πρακτόρων και την αποστολή που θα πρέπει να αναλάβετε. Λειτουργείστε τον αυτόματο τηλεφωνητη για τυχόν μηνύματα.



Αποφασισμένοι να νικήσετε τους αντιπάλους αφήνετε το διαμέρισμα παίρνοντας τα πιο χρήσιμα αντικείμενα όπως πιστόλι για τους ενοχλητικούς, πιστωτική κάρτα, χρήματα, και προπαντός μη ξεχάσετε το διαβατήριο.

Για διευκόλυνση και για να μη χαθείτε, στο πακέτο του game υπάρχει ο χάρτης της πόλης του Βερολίνου με τις οδούς και τα κύρια μέρη ονομαστικά. Η αναζήτηση θα σας οδηγήσει σε σπίτια, γραφεία, στον υπόγειο ηλεκτρικό, σε καταστήματα, σε ξενοδοχεία και σε μπαρ για ξεκούραση και καλό ποτό˙ εδώ θα ακούσετε διάφορες συζητήσεις. Βέβαια όλα αυτά προϋποθέτουν να έχετε αρκετά χρήματα˙ το πού θα τα βρείτε αποτελεί ένα ευχάριστο μυστικό.

Πρέπει όμως να δώσετε μεγάλη προσοχή στους δρόμους, γιατί κυκλοφορούν μεθυσμένοι ζητώντας χρήματα και μπορεί να σας επιτεθούν για μια χούφτα δολλάρια, επίσης πρέπει να χρησιμοποιούνται στα κατάλληλα μέρη, αλλιώς υπάρχει ο κίνδυνος της φυλακής ή μπορεί ακόμα να χάσετε το παιχνίδι με την ντροπή αποτυχημένου κατασκόπου.

Το game από απόψεως λειτουργικότητας είναι άνετο και ακολουθεί τα πρότυπα της Amiga και του Atari, έτσι οι εντολές εισάγονται με το joystick και το mouse.

Η εισαγωγή σας βγάζει σε ένα μενού με τις εξής εντολές: Create agent: Δημιουργείτε από ένα έως τέσσερις χαρακτήρες, φτιάχνοντας τον προσωπικό φάκελλο του κάθε ατόμου και διαλέγοντας τα χαρακτηριστικά του όπως χόμπυ, κάλυψη, ηλικία, συνήθειες κ.λ.π.

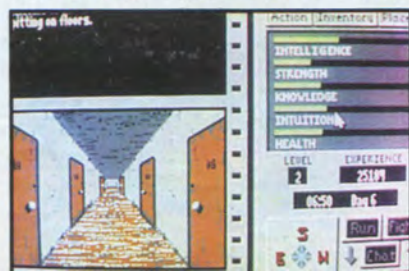
Αφού συμπληρώσετε το dossier (και εάν θέλετε) περνάτε στην επόμενη σελίδα που παρουσιάζει τα ατομικά στοιχεία του κατασκόπου σε βαθμούς, την ικανότητα του σαν πράκτορα την δύναμη, την υγεία, τις αλλεργίες κ.α.

Η Select agent σας δίνει τα περιθώρια να διαλέξετε όποιον θέλετε εφόσον έχει δημιουργηθεί πρώτα για να τον ενεργοποιήσετε. Το Review file παρουσιάζει τον προσωπικό φάκελλο των ατόμων που έχετε διαλέξει.

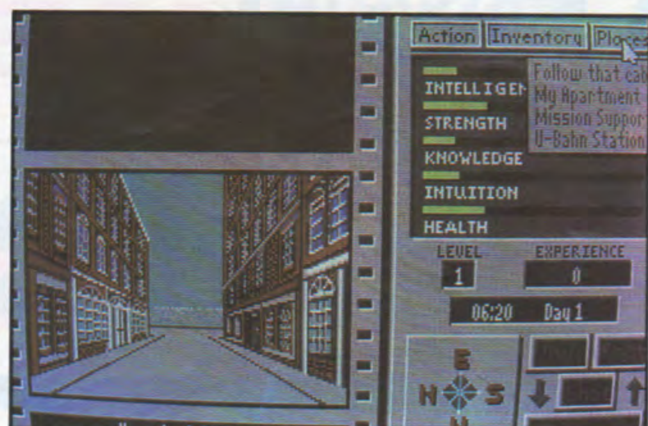
Με την Terminate agent διαγράφετε όποιον θέλετε. Η Quit game σας βγάζει από το παιχνίδι.

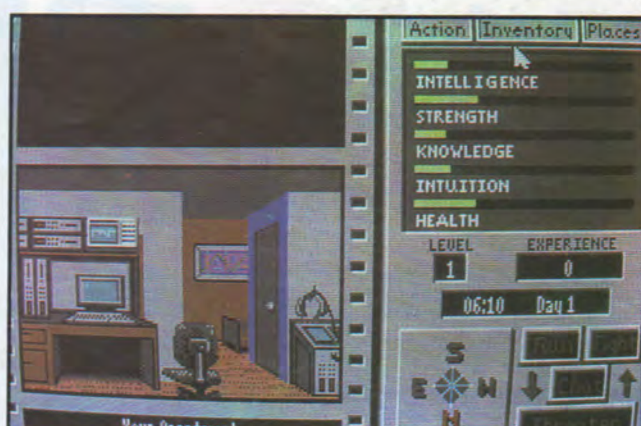
Στο δεύτερο και κυριότερο μέρος του game εμφανίζεται το inventory δείχνοντας σας τα αντικείμενα που έχετε μαζί σας και το places που δείχνει τα μέρη που θα πρέπει να επισκευθείτε. Το action με τις λειτουργικές εντολές (arm = οπλίσου, bribe = πρόσφερε λεφτά σε διάφορους, buy = αγόρασε, drop = άφησε ή πέτα κάτι, listen = άκου, search = ψάξε στους χώρους και στα άτομα, sell = πούλα κάτι, sneak = προχώ-

ΤΙΤΛΟΣ	Third Courier
HOUSE	Accolade
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	3800
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software



P A R A D I S E





ρα μπουσουλώντας!, take = πάρε, use = χρησιμοποίησε).

Υπάρχουν ακόμα διάφορες μπάρες που δείχνουν την υγεία, δύναμη, κατασκοπεία, εμπειρία, το επίπεδο που βρίσκεστε γενικώς και την ημερομηνία. Για να κινηθείτε στους δρόμους της πόλης πηγαίνετε τον κέρσορα πάνω στην πυξίδα και διαλέξτε την κατεύθυνση. Θα διαπιστώσετε σύντομα πως είναι το πιο εύχρηστο σημείο του game.

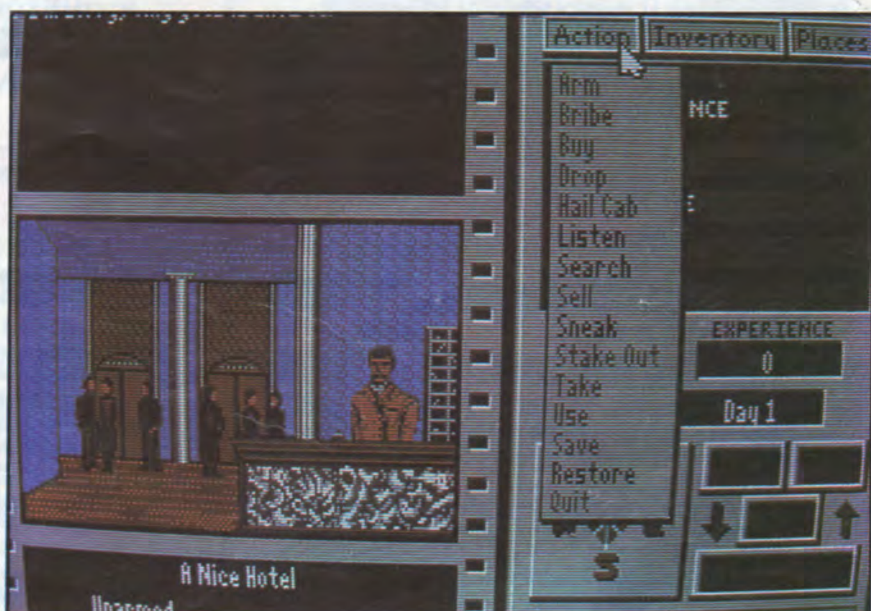
Γενικά οι ρυθμοί του παιχνιδιού είναι απελπιστικά αργοί και σε πολλά σημεία στατικοί ειδικά στην βόλτα σας στη πόλη όπου κάθε λίγο και λιγάκι θα αναγκάζεστε να δείχνετε το διαβατήριο στους αστυνομικούς που κυκλοφορούν για να μπορείτε να συνεχίσετε. Η πιθανότητες για arcade δράση στο game είναι μηδαμινές. Θα αναγκαστείτε να πυροβολάτε μεθυσμένους για να περάσει η ώρα σας. Το παιχνίδι κάνει πολύ καλή εισαγωγή με εξαιρετική μουσική σπάνια για PC, αλλά η έλλειψη ήχων καθόλη σχεδόν τη διάρκεια του game το κάνει να χάνει πάρα πολύ.

Από άποψη γραφικών είναι ένα ADVENTURE με στατικές οθόνες (θα σας θυμίσει το bards tale) που δεν διακρίνονται για την ποικιλία τους, ιδίως όταν κινείστε μέσα στην πόλη. Το καλλίτερο σημείο των γραφικών είναι το διαχωριστικό τοίχος του Βερολίνου και τα διόδια για το ανατολικό μέρος.

Η ελάχιστη κίνηση περιορίζεται στην κίνηση στις οδούς και στην συνομιλία με τους χαρακτήρες που εμφανίζονται πού και πού.

Γενικά το game κινείται πάνω από το μέτριο και με αρκετά πρωτότυπα στοιχεία.





ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	50
ΗΧΟΣ	52
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**77**



HALL OF FAME

AMIGA

1	CHASE HQ	Ocean
2	TEST DRIVE II	Accolade
3	BATMAN	Ocean
4	BOMBER	Activision
5	FUTURE DREAMS	Infogrames
6	CHRONOQUEST	Psygnosis
7	SHINOBI	Virgin
8	F16 COMPAT PILOT	Digital Int.
9	DRAKKHEN	Infogrames
10	JACK NICKLAUS	Accolade

ATARI

1	KICK OFF	Anco
2	BATMAN	Ocean
3	CHASE HQ	Ocean
4	HARD DRIVIN'	Domark
5	BALL	Psygnosis
6	TURBO OUTRUN	US Gold
7	NEVERMIND	Psygnosis
8	EUROPEAN DREAMS	Infogrames
9	F16 COMBAT PILOT	Digital Int.
10	DRAKKHEN	Infogrames

PC

1	NORTH & SOUTH	Infogrames
2	KING'S QUEST IV	Sierra
3	TEST DRIVE II	Accolade
4	F16 COMBAT PILOT	Digital Int.
5	EUROPEAN DREAMS	Infogrames
6	SAFARI GUNS	Infogrames
7	HEROE'S QUEST	Sierra
8	FALCON	Spectrum Hol.
9	TINTIN ON THE MOON	Infogrames
10	MICROPROSE SOCCER	Microprose

AMSTRAD

1	KICK OFF	Anco
2	MUTH	System 3
3	SUPER WONDER BOY	Activision
4	BATMAN	Ocean
5	TEST DRIVE II	Accolade
6	RICK DANGEROUS	Firebird
7	TEENAGE QUEEN	Ere
8	GHOULS'N GHOSTS	US Gold
9	UNTOUCHABLES	Ocean
10	SHINOBI	Virgin

COMMODORE

1	BATMAN	Ocean
2	CHASE HQ	Ocean
3	MENACE	Psygnosis
4	TEST DRIVE II	Accolade
5	GHOULS'N GHOSTS	US Gold
6	BAAL	Psygnosis
7	KICK OFF	Anco
8	UNTOUCHABLES	Ocean
9	NEW ZEALAND STORY	Ocean
10	COIN - OP HITS	US Gold

SPECTRUM

1	SUPER WONDER BOY	Activision
2	OPER. THUNDERBOLT	Ocean
3	TURBO OUTRUN	US Gold
4	TETRIS	Mastertronic
5	CABAL	Ocean
6	100% DYNAMITE	Ocean
7	KICK OFF	Anco
8	TUSKER	System 3
9	BATMAN	Ocean
10	PASSING SHOT	Sega

FATAL ERROR TRY AGAIN



Αγαπητοί μας αναγνώστες. Αυτή τη φορά η στήλη αρχίζει μ΄ ένα ευχάριστο νέο. Οι δύο αγαπητοί σας συντάκτες της στήλης μετά από εντολή του σαδιστή αρχισυντάκτη (ωωωχχχ) και μετά από αγωνιώδη αναζήτηση δύο μηνών πέντε ωρών και τριών και 3/8 λεπτών περίπου κατάφεραν να εφεύρουν το τέλειο ανέκδοτο. «Να πεθαίνεις απ΄ τα γέλια», αυτή ήταν η εντολή που τους δόθηκε. Δυστυχώς τα αποτελέσματα ήταν παραπάνω από τα επιθυμητά. Από τους πρώτους που πέθαναν από το αστείο ήταν οι ίδιοι οι συγγραφείς. Ακολούθησαν πολλοί άλλοι θάνατοι μέχρις ότου το θανατηφόρο χαρτί με το αστείο, απομονώθηκε σ΄ ένα απομακρυσμένο χωριό τυφλών. Κατά σατανική σύμπτωση ήταν το ίδιο χωριό στο οποίο είχε απομονωθεί και ο πρώτος spectrum pc μετά από τους χιλιάδες θανάτους φρίκης που είχε προξενήσει. Για ευνόητους λόγους το αστείο δεν θα δημοσιευτεί γιατί η υπολογιζόμενη επιδημία που θα προκαλούσε θα ήταν ίση μ΄ αυτή που θα δημιουργούσε μια ενδεχόμενη αυτοδυναμία των οικολόγων εναλλακτικών στις περασμένες εκλογές.

Βέβαια η στήλη θα συνεχίσει να υπάρχει σ΄ αυτή τη σελίδα μόνο που δεν θα είναι τόσο σαδιστική όσο ήταν για σας προηγουμένως, θα είναι πολύ πιο σαδιστική. Και για να αρχίσουμε ωραία και να μη χάνουμε καιρό θα παρουσιάσουμε τώρα αμέσως τις χρησιμότητες ενός σύγχρονου μικροϋπολογιστή τσέπης μάρκας Dasio. Μπορεί να κάνει ότι οι άλλοι μαζί και δεν ερεθ... (λογοκρισία). Αυτός ο υπολογιστής ήταν πράγματι πολύ καλός αν εξαιρέσεις το ότι κάθε εβδομάδα έπρεπε να αγοράζεις και έναν καινούριο. Βλέπετε οι πορτοφολάδες στα λεωφορεία δεν έχαναν τον καιρό τους. Βέβαια μια εναλλακτική λύση ήταν να ράβονται οι μικρούληδες dasio στα σακκάκια σας. Οι απώλειες τώρα όμως ήταν μεγαλύτερες μιας και οι επιτήδειοι κλέφτες έκλεβαν και τα σακάκια που ήταν ακριβότερα. Αυτό ήταν φυσικό μια και οι dasio ήταν τόσο φτηνοί που για μια σαιζόν συνήθιζαν να τους δίνουν δώρο με την αγορά κάθε δύο δισκετών no-name.

Αν αναρωτηθείτε γιατί η τιμή τους είναι τόσο χαμηλή, φαίνεται πως είναι ανάλογη με το ύψος των κατασκευαστών. Οι φίλοι μας οι γιαπωνεζούληδες κάνουν ότι μπορούν για να κατεβάζουν το κόστος της παραγωγής. Να φανταστείτε στο έργοστάσιο της kitsubishi για να κάνουν οικονομία στις τροφές των εργατών τους τάιζαν με τα περισευούμενα chips. Και εδώ το υπουργείο υγείας δεν μπόρεσε να κάνει τίποτα μια και κανείς δεν είχε αντίρρηση στο ότι τα πατατάκια είναι υγιεινή τροφή. Βέβαια η ιαπωνική τεχνολογία έχει δημιουργήσει και άλλα θαύματα όπως ο dasio ii που αυτή τη φορά είχε ενσωματωμένο αντικλεπτικό σύστημα που όμως απέτυχε στην ευρωπαϊκή αγορά μιας και ήταν σχεδιασμένο για να λειτουργήσει σε ανθρώπους κάτω του ύψους 1.50. Βέβαια εκτός από το μικρό τους μέγεθος οι υπολογιστές τσέπης έχουν και άλλα πλεονεκτήματα. Μόλις βγήκε ο νέος ευρωπαϊκός υπολογιστής τσέπης με ενσωματωμένο 4086 που όμως δεν συνεργαζόταν με άλλο pc γιατί το μεγεθός του ήταν τόσο μικρό που δεν χωρούσε υποδοχή για serial port.

Όμως η τεχνολογία δεν σταματάει εδώ. Ήδη άρχισε η παραγωγή ενός τέλειου μικροϋπολογιστή που θα διαθέτει τη δυνατότητα να κάνει τα πάντα μέχρι και το πλύσιμο των πιάτων. Το μόνο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι κατασκευαστές είναι πως να καταφέρουν να τον κάνουν ανθεκτικό στη σαπουνάδα.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA 500, 1Mb, monitor 8020 Eizo, βιβλία, joystick, 100 δισκέτες, mouse pad, φίλτρο οθόνης, εγγύηση Memox, τηλ. 27 99 081.

ΖΗΤΩ επαφή με Amiga user για ανταλλαγή ή για πώληση αυθεντικών προγραμμάτων. Επικοινωνήστε μαζί μου στο 57 13 076, Θανάσης.

AMIGA 500!! ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 – ΟΘΟΝΗ – DIGITIZER – SOUN SAMPLER – 2ND DRIVE!!! ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!! ΑΡΜΑΝΔΟΣ, ΤΗΛ. 29 29 225. ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΗ 512K!!!

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI ST ΜΕ 1MB RAM, ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ, 2 DRIVES, ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ, MOUSE RAD, ΚΑΛΩΔΙΟ SCART, 1 JOYSTICK ΚΑΙ ΠΟΛΥ SOFTWARE. ΕΠΙΣΗΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP – 15 ΜΑΖΙ Ή ΧΩΡΙΣΤΑ. ΤΗΛ. 6718696 ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΕΤΑ ΤΙΣ 8 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ modem εσωτερικό για PC (ή εξωτερικό για RS232) σχεδόν αμεταχείριστο. Τηλ: 6438784.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ του 520T – STM – STFM από 512K σε 1024K μόνο 29.000 δρχ. Εγκατάσταση διπλού disk drive στη θέση του μονού 29.000 δρχ. Επισκευές ATARI ST – STM – STFM, mouse, joystick. Πωλήσεις καλωδίων για σύνδεση με έγχρωμη τηλεόραση, με disk drives, printer κ.λπ. Τηλεφωνήστε 6476346 Γιάννης.

ΦΘΗΝΑ AMSTRAD 6128, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, MODEMS, MONITORS. ΤΗΛ.: 6438784.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με πράσινο monitor, joystick και πολλά παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 6717246.

AMIGA – ATARI σε τιμές αποθήκης!! Τηλ.: 6438784.

DISK DRIVE SF354 για Atari ST πωλείται 15.000 δρχ. εντελώς αμεταχείριστο. Τηλ.: 9567401 – 9822583.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP15 ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ (ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ). ΤΙΜΗ 85.000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ Τηλ. 6718696

ATARI ST. Εγκαθιστούμε double disk drive στη θέση του single drive σας. Τιμή 29.000 δρχ. Τηλέφωνο παραγγελίας: 6476346.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ δέκτης για MONITOR. Μεταμορφώστε το MONITOR σας σε έγχρωμη TV μόνο με 25.000 δραχμές! Τηλ.: 6438784.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SANYO monitor με κάρτα CGA και Hercules (διπλή). Τιμή 30.000 δρχ. Ανδρέας τηλ. 6518634.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΓΡΑΨΤΕ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΣΑΣ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΚΕΙΜΕΝΟ ΑΓΓΕΛΙΑΣ: ------------------------------------

• ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1.000 ΔΡΧ. • ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ. ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ 50% ΠΑΡΑΠΑΝΩ. • ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΥΞΗΣΗ 100% ΤΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ ΤΟΥΣ ΤΙΜΗΣ.

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ

☐ COMPUTERS
☐ SOFTWARE
☐ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
☐ ΓΕΝΙΚΑ
☐ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ

ΠΛΑΙΣΙΟ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

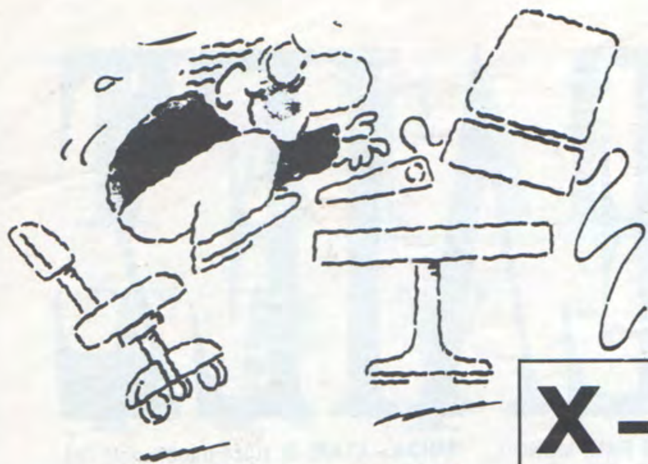
ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐, ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ----------------

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ --------------------------------------

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ---

ΤΗΛ. ------------------ **ΗΜΕΡ/ΝΙΑ** ----------------------

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟ ----------------

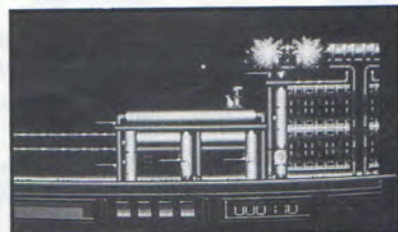


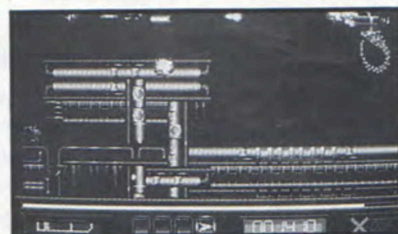
TIPS

Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε με ιδιαίτερη ανυπομονησία και τη δική σας συμβολή. Στείλτε οτιδήποτε κόλπα ξέρετε (κι όχι μόνο για παιχνίδια) οποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα τα δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομά σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους! Η διεύθυνσή μας είναι: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Δεληγιάννη 24, 10682 ΑΘΗΝΑ. Για τη στήλη "TIPS N TRICKS".

X-OUT

Αφού εξοπλίσετε καταλλήλως το αγαπημένο σας ζουζούνι ξεκινάτε για την δύσκολη αποστολή από το level 1. Το level αυτό είναι το πιο εύκολο αλλά και το πιο βαρετό από τα υπόλοιπα. Για όσους δεν έχουν όρεξη να πολεμούν άσκοπα σε αυτή την πίστα μπορούνε πατώντας ESC να βρεθούν στο level 2. Αυτό ισχύει και για το level 2 και 3. Αυτό το TIP όμως έχει ένα πλεονέκτημα ότι με τον εξοπλισμό που ξεκινήσατε για το level 1 αυτόν θα έχετε και στο 2 και αν πατήσεις πάλι το ESC και στο level 3. Τώρα για όσους έχουν όρεξη να αρχίσουν από την αρχή αλλά τους δυσκολεύει ο τελευταίος αντίπαλος έχουμε και γι' αυτούς κάτι. Πρώτα (για τον αρχηγό του level 1) καταστρέψτε τα "χωνιά" που σας πυροβολούν και μετά κάνετε το ίδιο και για το πάνω αριστερό μέρος της οθόνης (προσεχτικά όμως για να μην ακουμπήσετε τους βράχους). Για καλύτερο αποτέλεσμα Auto fire ή πυροβολάτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Για να πετύχει όμως το κόλπο πρέπει να έχετε απαραιτήτως ή τις μπλε τριπλές σφαίρες ή τις χοντρές κόκκινες τριπλές σφαίρες. (Τα tips έστειλε ο Παναγιώτης Μήλας από το Αιγάλεω).





TREASURE ISLAND DIZZY

Εάν έχετε προβλήματα με αυτό το παιχνίδι σίγουρα οι παρακάτω χρήσεις των αντικειμένων θα σας φανούν χρήσιμες. Δηλαδή που ακριβώς θα χρησιμοποιήσετε τα αντικείμενα: chest - πίσω από τον κρυστάλλινο τοίχο.

Snorkel - μέσα στο νερό.

Magic stone - στο μέρος με τα totem στο δεύτερο νησί.

Oltonator anadynamite - στα ορυχεία στο πρώτο νησί.

Axe and Bible - στη γέφυρα στο πρώτο νησί.

Sack of Gold Coins - στη σπηλιά των ληστών στο δεύτερο νησί.

Brandy - στο μαγαζί.

Gold Egg - στο μαγαζί.

Crow Bar - πάνω στο βράχο στο νερό.

*Ο γνωστός tiper **DRAKE** μας έστειλε τα παρακάτω tricks για **ST**. Τον ευχαριστούμε:*

Η παρακάτω επέμβαση είναι σε GFA Basic και αφορά το GALDREGONS DOMAIN. Όταν το τρέξετε διαλέξτε ένα σωσμένο παιχνίδι σας και... τώρα ο βάρβαρός σας έχει ικανοποιητική υγεία, δύναμη Swartzeneger και αντοχή... μαραθωνοδρόμου.

Τώρα μπορείτε να εξερευνήσετε the lands of Mezron με χαρακτηριστική άνεση. Αλλά έχω τρεις συμβουλές για σας:

Α) Αν και θα χρειαστεί να καθαρίσετε πολλά άτομα κατά την διάρκεια της αποστολής σας, το να σκοτώνετε όποιον βρίσκετε δεν θα σας οδηγήσει στην εκπλήρωσή της.

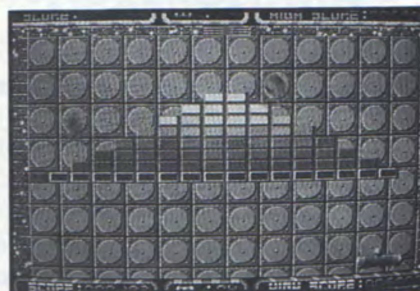
Β) Μην χρησιμοποιείτε scrolls και potions που σας αυξάνουν τη δύναμη ή την υγεία γιατί το υπερβολικό ντοπάρισμα έχει άσχημες συνέπειες...

Γ) Παίζοντας, τα attributes του χαρακτήρα σας πέφτουν, έτσι θα ήταν φρόνιμο μόλις δείτε κάποιο από αυτά να πέφτει σε άσχημο επίπεδο να σώσετε το παιχνίδι και να ξανατρέξετε το παρακάτω πρόγραμμα - αν και πιστεύω ότι δεν θα χρειαστεί.

```
Fileselect " \ *. gme", A$, B$
Open "a", #1, B$
For I=130 To 135
    Read X
    Seek #1, I
    Out #1, X
Next I
Close
Data &7F, &7F, &FF,0,7
```

Στο KRYPTON EGG όταν σας ζητηθεί η δεύτερη δισκέτα πατήστε: 8 φορές το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και 1 φορά το αριστερό. Μετά αρχίζουμε το παιχνίδι και αν κατά την διάρκειά του πατήσουμε ESC περνάμε στην επόμενη πίστα ενώ με το F10 έχουμε άπειρες ζωές.

Αν όμως χρησιμοποιήσουμε το mode των άπειρων ζωών δεν μπορούμε να δούμε την τελική σκηνή.



'N' TRICKS

SWITCHBLADE

Μπείτε στο high score και πληκτρολογήστε POOKY. Μετά κρατώντας πατημένο ένα κουμπί από το ένα έως το πέντε (για το level) φύγετε από το high score και ξεκινήστε το παιχνίδι από το level που επιλέξατε (ST).

TITAN

Μια συλλογή από κωδικούς για τα levels.

Level 10:	**H 67JR1**
Level 20:	**IR7DCG**
Level 30:	**BG6W61**
Level 40:	**294JBH**
Level 50:	**D80N6D**
Level 60:	**9LQHVU**
Level 70:	**88H102**
Level 80	**OIP4GO**

All formats

RETURN OF THE JEDI

Πληκτρολογήστε DARTH VADER στον πίνακα με τα σκορ. Μετά χρησιμοποιώντας το F2 μπορείτε να προχωρήσετε σ΄ επόμενα levels (All formats).

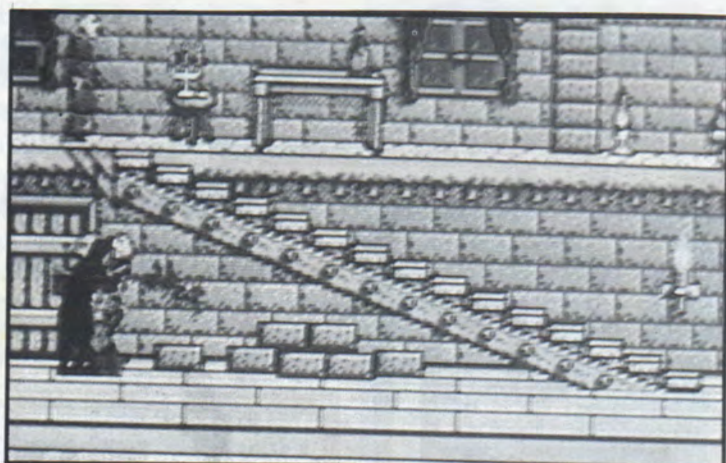
TRANSBOT

Πριν ανοίξετε την SEGA κρατήστε κάτω τα δύο fire μπουτόν. Κατόπιν, ανοίγετε την SEGA και περιμένετε τέσσερα "offs" να εμφανιστούν. Μετά πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά. Όταν αρχίσετε το παιχνίδι θα έχετε άπειρες ζωές (SEGA).

Οι κωδικοί στο πολύ ωραίο ***Spherical*** είναι οι εξής:

Για έναν παίκτη	Πίστα	Για δύο παίκτες
RADAGAST	09	GHANIMA
YARMAK	19	GLIEP
ORCSLAYER	39	MOURNBLADE
SKYFIRE	59	JADAWIN
MIRGAL	75	GUMBACHACHMAL

Στο Night Hunter όταν ζητήσει κωδικό δώστε JPB και θα αρχίσετε από την έκτη πίστα.



BUBBLE BOBBLE

Στο Level 1 καθυστερήστε λίγο για να σας βγάλει μερικά δωράκια. Μετά φάτε τα 2 από τα 3 φαντάσματα και μετά αρχίστε να κάνετε φούσκες. Αφού κάνετε αρκετές μετά φάτε και το τελευταίο, τότε όλες αυτές οι φούσκες που έχετε κάνει θα μετατραπούν σε κάτι πανέμορφες μπανάνες έτοιμες να τις καταβροχθίσετε. Αυτό ισχύει και στο Level 5 μόνο που εκεί σας βγάζει λουλούδια για καταβρόχθισμα και στο Level 10 σας βγάζει ροδάκινα. Το κόλπο για να παίρνετε διάφορα bonus και βαθμούς από κάθε πίστα είναι να καθυστερείτε.

MONTY ON THE RUN

Παίξτε το παιχνίδι κανονικά, κάντε ένα καλό σκορ και όταν βρεθείτε στον πίνακα των σκορς, γράψτε I want to cheat. Τώρα παίξτε πάλι. Στην πρώτη οθόνη παίξτε κανονικά. Στη δεύτερη υπάρχει ένα ποταμάκι με νερό που πρέπει φυσιολογικά να πηδήξετε. Αυτή την φορά όμως θα πρέπει να βρίσκεται εκεί μια βαρκούλα. Πηδήξτε μέσα και θα εφοδιαστείτε με άπειρες ζωές (C-64).

BATMAN

Για να γλυτώσετε αυτούς που ρίχνουν χειροβομβίδες δεν έχετε παρά να τους ακολουθείτε στο κάτω επίπεδο που βρίσκεστε εσείς και μόλις στρίψουν πετάχτε σχοινί και χτυπήστε τους πισώπλατα... (βρώμικο μεν σωτήριο δε) (Amiga - ST).

ZAK MC CRACKEN

Γι΄ αυτόν το μήνα έχουμε ετοιμάσει τη λύση του ZAK MC CRACKEN μέχρι το σημείο που αποκτάτε τον πρώτο κρύσταλλο έτσι ώστε να σας δοθεί η ευκαιρία αν έχετε κολλήσει κάπου να συνεχίσετε το ψάξιμο σας στον κόσμο των εξωγήινων... Αρχίζετε στο δωμάτιό σας. Ξεκινήστε παίρνοντας το ψάρι με τη γυάλα. Στην συνέχεια ανοίχτε το συρτάρι του γραφείου σας και πάρετε το Kazoo. Πηγαίνετε στον τοίχο και πάρτε το σχισμένο χαρτί από την ταπετσαρία... Πηγαίνετε στην κουζίνα και πάρτε το αυγό από το ψυγείο, το μαχαίρι από τον νεροχύτη και το μολύβι από το ντουλάπι κάτω από τον νιπτήρα. Πηγαίνετε πάλι στο δωμάτιό σας χρησιμοποιώντας το μαχαίρι βγάλτε την πιστωτική κάρτα από κάτω από το τραπέζι... πηγαίνετε στο σαλόνι και σηκώστε το μαξιλάρι του καναπέ... βρίσκετε ένα τηλεκοντρόλ. Πάρτε το μαξιλάρι δίπλα από την τηλεόραση και βάλτε το στον καναπέ... Βλέπετε μια πρίζα και ανοίχτε τη με το τηλεκοντρόλ... (όχι την πρίζα). Ακούστε το μήνυμα που σας ενδιαφέρει και φύγετε από το σπίτι, πηγαίνετε στον φούρναρη και χτυπάτε συνέχεια το κουδούνι μέχρι να σας πετάξει ένα χαλασμένο ψωμί... Πάρτε το χωρίς ευχαριστώ και πηγαίνετε στο μαγαζί με τα διάφορα είδη. Αγοράστε τα γυαλιά, το καπέλο, το κουτί με τα εργαλεία, το μπαστούνι του golf και την στολή του δύτη. Βγείτε έξω και φορέστε το καπέλο, τα γυαλιά και το κουστούμι του δύτη. Πηγαίνετε στον ΟΤΕ και αφού συμπληρώσετε την αίτηση που έχει εκεί κρατήστε τη... Πηγαίνετε στον υπολογιστή και κανονίστε τον λογαριασμό σας... ΄Εξω πάλι και πηγαίνετε δίπλα από το μαγαζί με τα διάφορα είδη στην 14η λεωφόρο και ρίχτε την αίτηση στην θυρίδα της πόρτας.

Στο λεωφορείο τώρα χρησιμοποιήστε το Kazoo για να ξυπνήσετε τον οδηγό και μόλις μπείτε βάλτε την κάρτα στο μηχάνημα που έχει μέσα... Στο αεροδρόμιο τώρα δώστε την κάρτα σας στο άτομο που βρίσκεται εκεί (ξέρετε εκείνο τον καραφλό τρελλάρα) και πάρτε το βιβλίο που δίνει... Με το εισιτήριο που έχετε μπείτε στο αεροπλάνο και μόλις απογειωθεί αρχίστε τη δράση. Πηγαίνετε στην τουαλέτα και βουλώστε τον νιπτήρα με το χαρτί τουαλέτας... Ανοίχτε τον νιπτήρα και καλέστε την αεροσυνοδό με το κουμπί που υπάρχει εκεί... Μόλις έρθει πηγαίνετε στο χωλάκι του αεροπλάνου και βάλτε το αυγό στον φούρνο. Ανοίχτε τον και... (πλουτς). Αφού έρθει η αεροσυνοδός πηγαίνετε στη θέση μπροστά από την δικιά σας και πάρτε το μαξιλαράκι... Πάρτε τον αναπτήρα που πέφτει και αρχίστε να ψάχνετε τα ντουλάπια. Πάρτε τη μάσκα οξυγόνου που θα βρείτε και απολαύστε την υπόλοιπη πτήση.

Μόλις κατεβείτε στο sheattle πάρτε ένα κλαδί από το δέντρο που έχει και πηγαίνετε στα ζώακια και δώστε τους τα φυστίκια που έχετε πάρει από τη αεροσυνοδό (όταν σας πρόσφερε φαί). Μόλις φύγουν σκάψτε στην τρύπα με ένα από τα εργαλεία που υπάρχουν μέσα στο κουτί που έχετε... Ανοίγει μια σπηλιά. Μπείτε μέσα και με το WHAT IS ψάξτε για μια φωλιά πουλιών... Πάρτε τη με το κλαδί του δέντρου και βάλτε τη στο fire pit μαζί με το κλαδί. Χρησιμοποιήστε τον αναπτήρα και μόλις ανάψει η φωτιά πηγαίνετε στα ζώακια και δώστε τους το χαλασμένο ψωμί. (Δολοφόνος χωρίς οίκτο). Πάρτε τη φωλιά τους και πηγαίνετε στον τοίχο και ενώστε τα σημάδια με το μολύβι που έχετε... Ανοίγει μια πόρτα. Μπείτε μέσα και αφού χρησιμοποιήσετε το τηλεκοντρόλ πάρτε τον κρύσταλλο. Γυρίστε τώρα στο San Francisco και βάλτε τον κρύσταλλο στην θυρίδα που είχατε βάλει την αίτηση. Από εδώ και πέρα αναλάβετε δράση μόνοι σας!

ΧΡΗΣΙΜΟ TIP

Σε περίπτωση που βαριέστε να περάσει όλη η πτήση στο αεροπλάνο πατήστε και τα δυο πλήκτρα του mouse. Το ίδιο κάνετε όταν βγαίνει η οθόνη με τους εξωγήινους.

Ο Στέφανος Παπαμιχαήλ από τα Πατήσια μας έστειλε τα ακόλουθα tips.

BLOOD MONEY

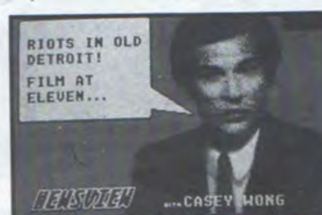
Μόλις μπείτε στο παιχνίδι πατείστε το help για άπειρες ζωές και χρήματα. Τα χρήματα τα παίρνετε αν πατήσετε 1 για τον πρώτο παίχτη και 2 για τον δεύτερο (από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).



BATTLE SQUADRON

1. Επιτεθείτε στις υπόγειες πόρτες με την ακόλουθη σειρά: δύο, τρία, ένα.
2. Το πράσινο όπλο είναι ιδανικό για τον ένα παικτη.
3. Για τον δεύτερο ιδανικά είναι το μπλε και το κίτρινο.
4. Το παιχνίδι είναι ευκολότερο στο one player mode.
5. Η κάθε οθόνη να έχει μόνο οκτώ βολές.
6. Ξεκινήστε με το μπλε.

ROBOCOP



Πατήστε pause και πληκτρολογείστε BEST KEPT SECRET. ΄Ετσι θα έχετε άπειρες ζωές.

SILKWORM

Στο σημείο που διαλέγετε joystick ή keyboard πατήστε F-10, help και fire. ΄Ετσι αποκτάτε άπειρες ζωές και με το πλήκτρο 1 θα διαλέγετε level.

NEW ZEALAND STORY

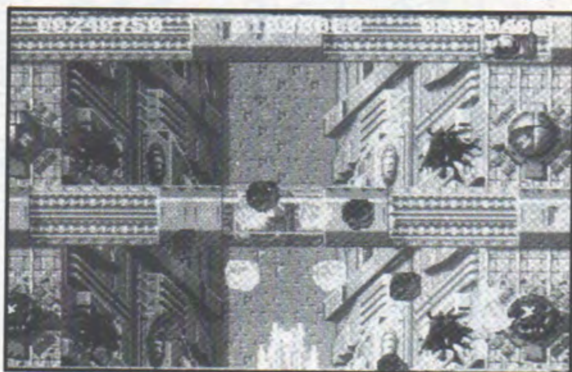
Για άπειρες ζωές πατείστε το right mouse button από την αρχή του φορτώματος μέχρι να εμφανιστεί το kiwi μόνο σε μια οθόνη με μαύρο φόντο και διάφορα copyright από κάτω.

CYBERNOID

΄Ολοι φυσικά ξέρετε το παλιό πια Cybernoid, και σίγουρα έχετε περάσει πολλές ώρες παίζοντας μπροστά στο monitor. Αν λοιπόν έχετε προβλήματα κάντε τα εξής: ΄Οταν πάτε στην επιλογή define keys να ορίσετε τα πλήκτρα Y, X και S. Αυτομάτως θα πάρετε άπειρες ζωές.

AMIGA TIPS





STORMLORD

Μόλις εμφανιστεί η πίστα με τα bonus πληκτρολογήστε DRAGONBRIDGE. Τότε θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα σας ενημερώσει ότι το cheat mode μπήκε σε λειτουργία. Μετά ξεκινήστε το παιχνίδι ως συνήθως, πατήστε το space bar και το L για να πάτε σε άλλα levels.



R-TYPE

Για να γίνετε αθάνατοι, πληκτρολογείστε SUMITA στο high scorers πίνακα. Συμπεριλάβετε και την τελεία.

BATMAN the movie

Αν τυπώνοντας JAMMMM για άπειρες ζωές δεν σας ικανοποιήσει, δοκιμάστε πατώντας F10 να περάσετε τα levels.

BOMBER

Όταν σας επιτίθονται αντίπαλα αεροπλάνα χρησιμοποιήστε το F να αποφεύγετε τα πυρά τους. Βάλτε το ραντάρ στα 3 μίλια και κόψτε ταχύτητα με airbrakes. Μόλις η κουκίδα του εχθρικού αεροπλάνου ακουμπίσει τη δική σας στο ραντάρ αρχίστε να πυροβολείτε με το πολυβόλο... Αυτό ήταν. Οι αντίπαλοι σας είναι παρελθόν... Με το πλήκτρο U και N μπορείτε να μάθετε την ακριβή θέση του εχθρού... Με το backspace μπορείτε να κάνετε lock τους mavericks σε έναν στόχο...

PIRATES

Σε περίπτωση που θέλετε να μπείτε σε μια πόλη εχθρική πηγαίνετε από την στεριά και δοκιμάστε να μπείτε φιλικά πολλές φορές μέχρι να σας δεχτούν και έτσι να μπορέσετε να πάρετε πλήρωμα...



Chase HQ

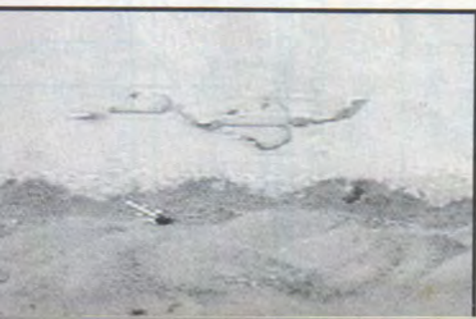
Εάν θέλετε να έχετε μερικά turbo extra πατάτε το fire την ώρα που φορτώνει μέχρι να βγει η πίστα...

NINJA WARRIORS

Για άπειρες ζωές πατήστε ταυτόχρονα τα left mouse button και fire από την αρχή του φορτώματος του παιχνιδιού.

SILKWORM

Άμα πατήσετε το esc θα βρεθείτε στο μενού επιλογών. Εκεί πατήστε το F10 και γράψτε scrap 28. Τότε θα δείτε μια λάμψη και αφού διαλέξετε το χειρισμό που σας αρέσει μπείτε στο παιχνίδι και θα έχετε άπειρες ζωές.



SPACE ACE

Οι λύσεις είναι:

6-4-2
6-4-4-4
2-8
8
0
6-8
6-6
2-6-2-4-0
8
8-6-8
6-4-4
6-8
0-0-0-6-0-2-0-8-2-6-2
4-4
2-6
6-4-6-4-6

Σημ: Οι αριθμοί ισοδυναμούν με τα αντίστοιχα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου.



INTERCEPTOR

Στο interceptor θα έχετε άπειρα καύσιμα εάν ανεβείτε στο μέγιστο ύψος και κάνετε κάθετη εφόρμηση προς τα κάτω μέχρι λίγες χιλιάδες μέτρα πριν το έδαφος... οριζοντιώστε το... θα συνεχίσετε με τα ίδια καύσιμα που έχετε αυτή τη στιγμή...

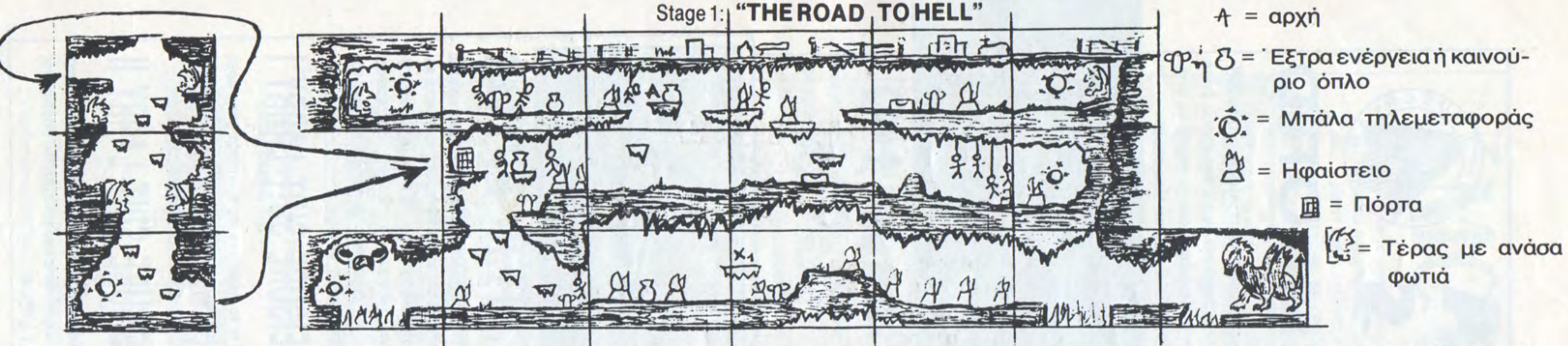
LEISURE SUIT LARRY I

Για να περάσετε τις ερωτήσεις στην αρχή απλώς πατήστε από την αρχή του φορτώματος ALT-X.

LEISURE SUIT LARRY II

Για να περάσετε τις ερωτήσεις στην αρχή απλώς πατήστε από την αρχή του φορτώματος ALT-CTRL-X.

Stage 1: **"THE ROAD TO HELL"**



A = αρχή

= Έξτρα ενέργεια ή καινούριο όπλο

= Μπάλα τηλεμεταφοράς

= Ηφαίστειο

= Πόρτα

= Τέρας με ανάσα φωτιά

Σκοτώνοντας το δράκο μπορείτε να πάρετε το κλειδί.

Σημείωση: Αφού πάρετε την τελευταία μπάλα τηλεμεταφοράς, πάρτε το αντικείμενο X1, πηγαίνετε στην αρχή (A) και χρησιμοποιήστε το. Μόλις τελειώσατε το stage 1.

Stage 2: **"GREECE 400 B.C"**

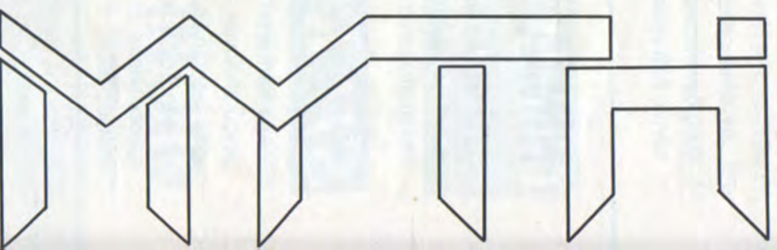


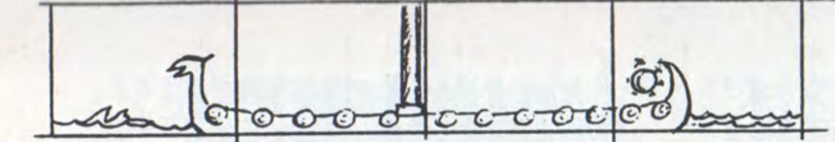
= Το βέλος δείχνει το σημείο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το σπαθί να καταστρέψετε τα αγάλματα.

= Σταγόνες που σας μειώνουν ενέργεια.

Για να φτάσετε στην οθόνη αυτή πρέπει να πατήσετε ταυτόχρονα το fire και την αριστερή κίνηση. Σκοτώστε τη Μέδουσα με το σπαθί. Φυλαχτείτε από τις βολές της με την ασπίδα.

Σκοτώστε τη Λερναία Ύδρα με το κεφάλι της Μέδουσας για να πάρετε την 5η μπάλα τηλεμεταφοράς.





Χρησιμοποιήστε πάπυρο και μετά μαχαίρια για να πάρετε το κλειδί.

Σκοτώνετε το δράκο με μαχαίρια.

Πυροβολήστε το Thor με κεραυνούς για να πάρετε μπάλα τηλεμεταφοράς.



Stage 4: **"EGYPT 3000 B.C."**



Πυροβολείστε 2 φορές τον τοίχο της πυραμίδας για να μπείτε μέσα. Για να μπείτε στις πόρτες αυτές πατείστε fire+left.

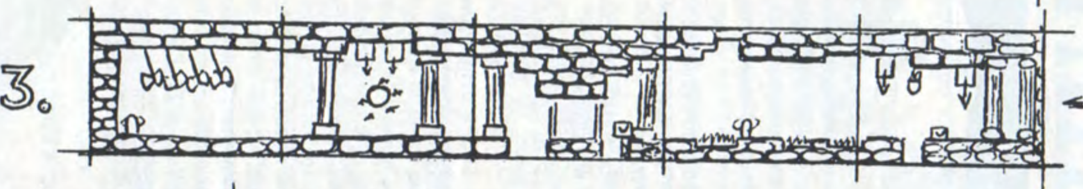




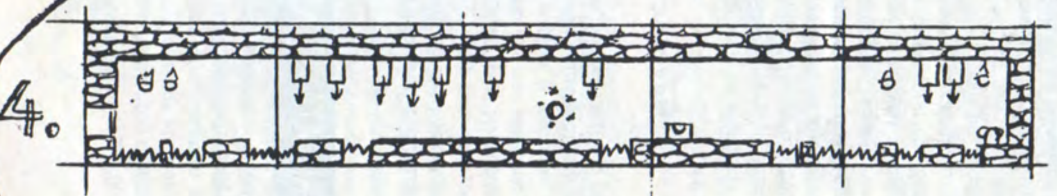
= Τσεκούρια που κινούνται περιοδικά.

= Πέτρινοι λίθοι που πέφτουν από την οροφή.

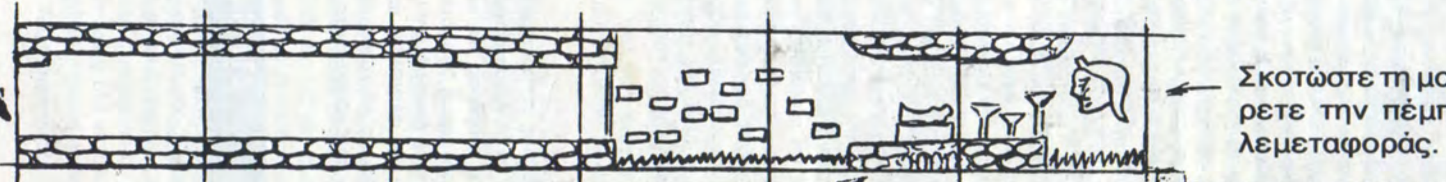
= Καρφιά.



Χτυπώντας και παίρνοντας το αντικείμενο που βρίσκεται δίπλα από αυτές τις κολόνες, πηγαίνετε ανάμεσα στις κολόνες και χρησιμοποιήστε το. Με αυτόν το τρόπο παίρνετε όσες ζωές θέλετε.



Σημ.: Αφού τελειώσετε και τον τέταρτο λαβύρινθο χρησιμοποιήστε το αντικείμενο εκείνο που μοιάζει με αυτό του πατώματος.



Σκοτώστε τη μούμια για να πάρετε την πέμπτη μπάλα τηλεμεταφοράς.



Εδώ χρησιμοποιείτε τα 4 βάζα που έχετε συλλέξει. Στο ίδιο μέρος χρησιμοποιείτε και το X1.

Σχεδίαση: Β. Καραγιώργος.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Κατ'αρχήν σε καλωσορίζω στο κόσμο των περιοδικών γιά υπολογιστές!!

Τώρα θα σου αναφέρω μερικούς τρόπους γιά τα REVIEW πρώτα, γιά να γίνουν πιό ενδιαφέροντα.

1) Προτιμώ να κάνεις σύγκριση ενός GAME με ένα άλλο, προκειμένου να κατανοήσω αν τα γραφικά του GAME που κάνεις REVIEW είναι καλύτερα ή χειρότερα από κάποιου άλλου παλιότερου (παρόμοιου φυσικά).

2) Το ίδιο ισχύει γιά τον ήχο, το GAMEPLAY κ.λ.π Θετικό είναι πάντως ότι δημοσιεύεις πολλές φωτογραφίες.

3) Ακομα θα σου πρότεινα να αναφέρεις μερικά πράγματα σχετικά με το MANUAL του παιχνιδιού, ιδιαίτερα αν είναι FLIGHT SIMULATOR μιά και η αντιγραφη τείνει να... πεθάνει! Αυτά γιά το SOFTWARE.

Γιά το HARDWARE θα ήθελα μιά αναφορά στους SAMPLERS που υπάρχουν στην Ελληνική αγορά γιά τον 1040SFTM που είμαι κάτοχος.

Επίσης μην ξεχάσεις τον Αρχιμήδη γιά κανένα τέστ ή τουλάχιστον να μαθαίνουμε τι προγράμματα υπάρχουν. Μιά και αναφέρες το "πρόβλημα" της πειρατείας των προγραμμάτων θα ήθελα να πω κι εγώ ορισμένα πράγματα. Γιατί αφού και οι πέτρες ξέρουν ποιά SHOPS αντιγράφουν προγράμματα δεν κινούνται οι υπεύθυνοι γιά να εκφοβίσουν τα καταστήματα να σταματήσουν το παράνομο κέρδος ή ακόμα και να τα κλείσουν; Εκείνο που έχω καταλάβει είναι ότι τελικά θα την πληρώνουν μόνο τα μικρά SHOPS (που είναι στα προάστεια κυρίως) ενώ αυτά που πραγματικά κάνουν κακό στα ORIGINAL προγράμματα μένουν ανενόχλητα με την υποστήριξη της αντιπροσωπείας του υπολογιστή του οποίου τα προγράμματα αντιγράφονται!! Και ξέρετε πολύ καλά γιά ποιους μιλάω. Υποπτεύομαι ότι η μέθοδος του "λαδώματος" ευδοκιμεί κι εδώ. Οπως θα παρατήρησες έχω βάλει τη λέξη "πρόβλημα" σε εισαγωγικά. Γιατί τελικά για τον χρήστη δεν είναι αφού βρίσκει το πρόγραμμα στο 1/3 της τιμής του. Και στο κάτω-κάτω εκτός από τα ADVENTURES και τα FALCONοειδη όλα τα άλλα δεν χρειάζονται MANUAL (εξαιρούνται βέβαια και οι εφαρμογές). Μα δεν είναι και παράλογο να δίνουμε 3.500 γιά κάθε παιχνίδι;

Μανώλης Κυρτόπουλος

Φίλε Μανώλη, οι παρατηρήσεις σου ήταν ευπρόσδεκτες και θα προσπαθήσουμε να σε ικανοποιήσουμε όσο το δυνατόν περισσότερο. Σχετικά με αυτά που αναφέρεις για την πειρατεία, η αλήθεια είναι οτι τελευταία συμβαίνουν αρκετά "περίεργα" πράγματα που μας προβληματίζουν όλους. Για τις τιμές όμως μάλλον υπερβάλλεις λίγο. ΟΧΙ, δεν είναι παράλογες οι 3500. Σου ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ παράλογες γιατί έχεις συνηθίσει στις 500 και 1000 δραχμές και κάνεις τη σύγκριση. Δεν θα έλεγες το ίδιο αν δεν υπήρχαν ποτέ κόπιες και το κόστος ήταν ανέκαθεν αυτό που είναι σήμερα.

ATARI ΚΑΙ DATA BANKS

Καταρχήν σας συγχαίρω γιά το περιοδικό USER και είναι αλήθεια πως αν συνεχιστεί η έκδοση του περιοδικού με αυτό το ρυθμό σίγουρα θα αποκτήσει πολλούς οπαδούς. Αυτό που θέλω να σας ρωτήσω αναφέρεται στο όγδοο σκέλος του ερωτηματολογίου γιά το πως θα μπορούσα να αγοράσω προγράμματα μέσω της τράπεζας πληροφοριών.

Εχω τον υπολογιστή ATARI 520 STFM και περιμένω μιά απάντηση στην στήλη "αλληλογραφία".

Σας ευχαριστώ.

Βασίλης Κατσικέας
Πλωμαρίου 10
Περιστέρι 121-36

Λόγια σαν τα δικά σου μας δίνουν θάρρος να συνεχίσουμε την προσπάθειά μας. Για να επικοινωνήσεις με μία τράπεζα πληροφοριών χρειάζεσαι ένα καλό πρόγραμμα επικοινωνίας, ένα modem και βέβαια το τηλέφωνο της τράπεζας. Δεν μπορούμε να σου προτείνουμε κάποια συγκεκριμένη (για να μή θεωρηθεί οτι μεροληπτούμε), αλλά σίγουρα μπορείς να το βρείς από κάποια διαφήμιση ή από τους φίλους σου.

Πάντως υπάρχουν μερικές αξιόλογες στην Ελλάδα.

VIRUS

Μπράβο γιά το πολύ καλό περιοδικό σας. Είναι χωρίς υπερβολή ένα από τα καλύτερα στο χώρο του.

Το προβλημά μου τώρα είναι το εξής: έχω ένα υπολογιστή Acer 1030 με 20MB HD και 2 DD των 3,5" και 5,25". Ο σκληρός δισκος έχει κολλήσει ιό. Εχει προσβληθεί από κάποιο ιό ο οποιός μου αυξάνει το μέγεθος κυρίως νομίζω των αρχείων .EXE και ύστερα από 30 λεπτά αφού ανοίξω τον υπολογιστή η ταχύτητά του πέφτει εντυπωσιακά. Είναι μήπως ο Πακιστανικός ιός και πώς μπορώ να τον αντιμετωπίσω; Που θα βρώ αντίδοτο, ίσως;

Με εκτίμηση
Αντωνάκης Ελευθέριος
Ηράκλειο Κρήτης

ΥΓ. Δέχεστε TIPS για διάφορα παιχνίδια;

Πιθανότατα έχεις "κολλήσει" τον Πακιστανικό ιό, ο οποίος αντιμετωπίζεται με ένα από τα αντίδοτα που κυκλοφορούν στην αγορά. Μπορείς να το βρείς σε κάποιο computer shop ή από κάποιο φίλο σου. Ευχόμαστε να λυθεί το πρόβλημά σου και σε ευχαριστούμε για τους επαίνους. Για tips δεν χρειάζεται να ρωτάς, στείλε ότι θέλεις!

Αγαπητό USER

Πρώτα απ'όλα θέλω να σε συγχαρώ γιά την πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει και μπορώ ανεπιφύλακτα να πω, πως με το πρώτο τεύχος σου βγάζεις νοκ-άουτ όλα τα άλλα περιοδικά του χώρου. Θα ήθελα να θίξω το θέμα της πειρατείας που θίγεις από το πρώτο τεύχος σου. Οπως όλοι ξέρουμε οι τιμές στα παιχνίδια είναι λίγο τσουχτερές, ιδίως γιά τους κατόχους υπολογιστών PC, AMIGA, ATARI καθώς και γιά τους υπολογιστές των 8bit. Ετσι ένα παιδί που αγόρασε ένα computer μόνο και μόνο γιά να παίζει παιχνίδια δεν θα δώσει 2.500 γιά να πάρει ενα παιχνίδι γιά το 6128 π.χ αλλά θα πάει στο... και με 400 κατοστάρικα θα έχει το παιχνίδι.

Βέβαια οι περισσότεροι θα νομίζετε οτι η πειρατεία σταμάτησε απο την Τετάρτη 7-2-90, αλλά η αλήθεια δεν είναι αυτή. Και αυτό γιατί απλώς οι ιδιοκτήτες των μαγαζιών δεν αντιγράφουν επιτόπου αλλά μόνο "κατά παραγγελία", με πρώτο και καλύτερο το πολυκατάστημα στην οδό Πατησίων και λιγότερο στη Στουρνάρα. Πάντως γνώμη μου είναι ότι οι εταιρείες πρέπει να κατεβάσουν σε μεγάλο βαθμό τις τιμές, γιατί ακόμα κι εγώ δεν θα έδινα 7.500 γιά να παίξω LARRY III ή KING QUEST IV, αφού μπορώ να τα πάρω με 3.500 από τους πειρατές. Ας αφήσουμε όμως το θέμα της πειρατείας και ας πούμε γιά την ύλη του

USER που είναι πολύ καλή. Θα ήθελα αν γίνεται σε κάθε game που παρουσιάζεις να βάζεις και τιμή γιά την αντίστοιχη έκδοση του σε κάθε υπολογιστή. Αν γίνεται θα ήθελα ακόμα στις φωτογραφίες της οθόνης του παιχνιδιού να γράφεις από ποιόν υπολογιστή είναι. Και μιά τελευταία συμβουλή, όχι μόνο από μένα αλλά από πολλούς χρήστες υπολογιστών θα ήταν αν μπορούσες να κυκλοφορείς κάθε 15 μέρες και όχι μόνο κάθε μήνα. Ηταν λίγο πολλά αλλά ελπίζω να μην σας κούρασα.

Φιλικά
Γιάννης Παγιάτης

ΥΓ. Αλήθεια τι γίνεται με το Kick-off στα PC;

Στο θέμα της πειρατείας έχουμε αναφερθεί επανειλημμένα. Είναι καθαρά θέμα αυτών που κυνηγάνε (ή τουλάχιστον έτσι λένε) τους πειρατές. Το να γίνει το περιοδικό δεκαπενθήμερο είναι από αδύνατο μέχρι ακατόρθωτο στην παρούσα φάση! Τις υπόλοιπες παρατηρήσεις σου τις έχουμε ήδη υπόψη μας.

Οσον αφορά το Kick Off στο PC δεν πρόκειται να έρθει ποτέ επίσημα στην Ελλάδα από την αντιπροσωπεία.

Αγαπητό USER,

Με μεγάλη μου χαρά κρατώ στα χέρια μου το πρώτο (και ηρωικό) τεύχος σου. Πραγματικά αισθάνθηκα καθώς το διάβαζα την ανάγκη να σου στείλω τα συγχαρητήρια μου. Συγχαρητήρια λοιπόν στο USER το καλύτερο περιοδικό στο χωρο των Η/Υ. Συγχαρητήρια γιά την ποιότητα του περιοδικού και την όμορφη προσπάθεια που κάνετε όλοι όσοι εργάζεστε στο περιοδικό. Συγχαρητήρια γιά τα καλογραμμένα κείμενα και τα όμορφα screenshots. Προσωπική μου γνώμη ότι το περιοδικό ειναι ένα κόσμημα στο χώρο της πληροφορικής στην Ελλάδα. Συνεχίστε την καλή προσπάθεια γιατί το περιοδικό αυτό απευθύνεται πραγματικά στον USER.

Με εκτίμηση

Πέτρος Ιωάννου
Μοσχοπόλεως 2
ΚΟΖΑΝΗ 5010

ΥΓ. Ελπίζω να σας άρεσε το σκίτσο μου.

Τα λόγια σου φίλε Πέτρο ήταν πράγματι συγκινητικά. Το γεγονός οτι γράφτηκαν από ένα αναγνώστη της επαρχίας αποδεικνύει οτι το USER έχει την ίδια απήχηση σε όλη την Ελλάδα. Οσο για το σκίτσο σου ήταν αρκετά αξιόλογο και δημοσιεύεται όπως είδες στη σελίδα με το ευθυμογράφημα. Στείλε μας κι άλλα τέτοια!

Αγαπητό περιοδικό USER,

Από καιρό έψαχνα στην αγορά γιά ένα τέτοιο περιοδικό γεμάτο REVIEWS από προγράμματα. Είναι το καλύτερο που κυκλοφορεί και τοφθηνότερο. Μπράβο. Διάβασα σχετικά λίγο αργά γιά τους διαγωνισμούς και σκέφτηκα να σου γράψω.

Είσαι το πρώτο περιοδικό στο οποίο γράφω γράμμα. Ξανά συγχαρητήρια.

Σας χαιρετώ

Π. Παναγόπουλος
ΕΜ. Μπενάκη 69
ΑΘΗΝΑ Τ.Τ 1068+

Και μόνο το γεγονός οτι το USER σε κατάφερε να γράψεις το πρώτο σου γράμμα τα λέει όλα!! Ευχαριστούμε.

Αγαπητό USER

Μόλις έπιασα στα χέρια μου το τεύχος σου-που το βρήκα με δυσκολία-άρχισα να το διαβάζω περιληπτικά. Αυτά που μου έκαναν πιό πολύ εντύπωση ήταν το εξώφυλλο και οι κατά μέσο όρο ωραίες φωτογραφίες του. Γιά πρώτη φορά στην αγορά κατά τη γνώμη μου πρέπει να έκανε καλή εντύπωση. Ο πιό σκληρός σου αντίπαλος σου (ανταγωνιστής) υποθέτω πως είναι το Pixel (αξιόλογο)! Ας το πάρουμε ως συγκριτικό στοιχείο. Σε σχέση με αυτό το περιοδικό η δομή της ύλης σου θα έλεγα πως είναι κατώτερη. Ακόμα μερικά νέα που δημοσίευσες σ'αυτό το τεύχος (4ο Micropolis, Racemaker) τα είχε δημοσιεύσει το Pixel απ'τον προηγούμενο μήνα. Μερικά παιχνίδια επίσης είναι κάπως ανακατεμένα μεταξύ τους (δεν ξεχωρίζουν το ένα απ'το άλλο). Αυτά ήταν και ελπίζω να μη σε πλήγωσα και σε αποθάρρυνα.

Ας πούμε και τα καλά:

Το περιοδικό έχει πολύ καλό δέσιμο, αρκετό χιούμορ, αρκετές πληροφορίες, διπλό διαφορικό τραβάει στην ανηφόρα και αν ποτέ το άλλαζα πάλι USER θα έπαιρνα. (εεε... με συγχωρείτε παραφέρθηκα). Καλό θα ήταν αν μπορούσατε να βάζετε στο τέλος του περιοδικού τιμοκατάλογο υπολογιστών.

Κι επειδή έχω την αίσθηση ότι γνωριστήκαμε κιόλας μέσα απο το περιοδικό, θα ήθελα να με συμβουλέψεις και λίγο.

Σκοπεύω να αγοράσω έναν υπολογιστή. Είμαι αρχάριος πρός το παρόν αλλά θέλω να ασχοληθώ με τη πληροφορική και θέλω τον υπολογιστή γιά να εξασκηθώ και να παίξω και κανένα παιχνίδι. Κατά τη γνώμη σου τι θα ήταν καλύτερο; Να αγοράσω έναν υπολογιστή PC/XT μαζί με εκτυπωτή ή έναν AT286 χωρίς εκτυπωτή; Μπορείς να μου προτείνεις μερικές μάρκες;

Ο φίλος Δημήτρης Λαμπρόπουλος.

Φίλε Δημήτρη, μια αντικειμενική και ανεπηρέαστη γνώμη αξίζει όσο δέκα ενθουσιώδεις ύμνοι. Θα προσπαθήσουμε να αξιοποιήσουμε τις παρατηρήσεις που έκανες. Στο δίλημμά σου τώρα: Απ' ότι φαίνεται έχεις αποφασίσει να αγοράσεις κάποιο συμβατό. Αν ο εκτυπωτής σου είναι απαραίτητος, είναι προτιμότερο να αποφύγεις την αγορά του AT, μια και το XT θα είναι αρκετό για αρχή. Πάντως αν θέλεις ποιότητα στα γραφικά (κι αυτό θα φανεί στα παιχνίδια) θα σε συμβουλεύαμε να αγοράσεις μια κάρτα γραφικών EGA και το αντίστοιχο monitor βέβαια. Μάρκες δυστυχώς δεν θα σου προτείνουμε γιατί υπάρχουν αρκετές ...δεκάδες και θα ήταν απλά διαφήμιση αν αναφέραμε κάποιες απ' αυτές. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να επισκεφθείς μερικούς φίλους σου που έχουν ήδη PC και να σου πούν τις εμπειρίες τους. Μετά μπορείς να κάνεις μια βόλτα στα καταστήματα για να βρείς τον καλύτερο συνδυασμό τιμής/υποστήριξης. Και θυμήσου: όποιος βιάζεται σκοντάφτει!

Αγαπητό περιοδικό USER

Θα ήθελα να σε συγχαρώ γιά την πλούσια ύλη σου. Είμαι κάτοχος ενός ATARI 1040 STFM, μοντέλο 1988. Είσαι ένα πολύ καλό περιοδικό, αλλά επειδή είσαι στις αρχές σου θέλω να σου πω δύο πραγματάκια.

1) Να γράφεις σε μία-δυό σελιδες προγράμματα γιά την BASIC.
2) Περισσότερα νέα από ξένες χώρες.
3) Κάνε αφιερώματα σε διάφορα παιχνίδια και υπολογιστές.
4) Κάνε συγκριτικά τέστ και σε διάφορους υπολογιστές.
5) Βάλε και λίγα ADVENTURES, ίσως να ενδιαφέρονται μερικοί.

Εχω μιά απορία: Ο ATARI STFM σχεδόν καταργήθηκε. Στην θέση του βγηκε ο STE. Ομως στον STE πολλά και γνωστά παιχνιδια δεν μπορεί κανείς να τα τρέξει. Μήπως υπάρχει καμιά λύση γιατι ένας φίλος μου θέλει να πάρει 520 STE και δεν είναι ευχαριστημένος γιά αυτό τον λόγο.

Σου στέλνω μαζί με τον φάκελο, το ερωτηματολόγιο και το δελτίο TOP TEN, ελπίζω να μην σε κούρασα. Θα χαρώ πολύ να δω το γράμμα μου στο περιοδικό και ελπίζω να μην πεταχτεί στο καλάθι τον αχρήστων.

Νίκος Μαζαράκης
Σαρανταπόρου 64
ΚΗΦΙΣΙΑ

Καταρχήν κανένα γράμμα δεν πετιέται στα σκουπίδια, άσχετα με το αν δημοσιεύεται ή όχι! Απλά αν θέλαμε να δημοσιεύσουμε όλα τα γράμματα που δεχόμαστε θα θέλαμε δυό-τρία περιοδικά! Σχετικά με τη συμβατότητα του STE πολλά έχουν ειπωθεί και γραφτεί. Η αλήθεια είναι μία. Υπάρχουν προγράμματα που δεν τρέχουν αλλά γι' αυτό ευθύνονται καθαρά τα software houses που δεν ακολούθησαν τις οδηγίες της ATARI. Πάντως η μεγάλη πλειοψηφία των παλιών προγραμμάτων τρέχουν και μην ξεχνάς οτι σιγά-σιγά θα αρχίσουν να γράφονται νέες εφαρμογές και παιχνίδια που θα εκμεταλλεύονται τις επιπλέον δυνατότητες.

Αγαπητό USER,

Το όνομά μου ειναι Βαγγέλης Μπόνης, είμαι 17 χρονών και κάτοχος ενος Amstrad 6128 και με χαρά βλέπω ένα περιοδικό που μπορεί να συναγωνιστεί τα άλλα πρός όφελος των αναγνωστών και ελπίζουμε και εγώ και μερικοί φίλοι μου, που από το πρώτο τεύχος σου στρωθήκαμε να διαβάζουμε αυτό το καινούργιο περιοδικό , να συνεχίσεις έτσι γιά να μπορούμε και εμείς να μαθαίνουμε τα νέα γιά τους υπολογιστές και τα παιχνίδια που μας ενδιαφέρουν. Τώρα θα ήθελα να ρωτήσω κάτι γιά τον Atari 520 STE, που ενδιαφέρομαι να αγοράσω. Διάβασα, ότι από τα παιχνίδια που δοκιμάστηκαν, μερικά δεν έτρεξαν. Γιατί; Αυτό σημαίνει ότι ο STE δεν είναι συμβατός με τα άλλα ST; Μήπως πρέπει να κοιτάξω κανέναν άλλο υπολογιστή ή υπάρχει ελπίδα γιά τους μελλοντικούς χρήστες του; Περιμένω με ανυπομονησία την απάντηση σου και εύχομαι να προχωρήσεις τόσο καλά όσο άρχισες.

Φίλε Βαγγέλη, η απάντηση που δίνεται στο γράμμα του αναγνώστη Νίκου Μαζαράκη πιστεύω οτι σε καλύπτει. Πάντως, μάλλον στο θέμα έχει δοθεί υπερβολική έκταση, δεν είναι τόσο σοβαρό όσο παρουσιάζεται.

ΟΣΑ ΔΕΝ ΦΤΑΝΕΙ Η ΑΛΕΠΟΥ...

ή

ΕΧΕΤΕ CRAY; ΠΕΤΑΞΤΕ ΤΟΝ ΚΑΝΕΙ ΛΑΘΗ!!!

Στο τεύχος Νο.2 και στη στήλη της αλληλογραφίας ο κύριος Μάνος Βασίλης, (προφανώς κάποιος ανενημέρωτος επί του θέματος ARCHIE) εξαπέλυσε επίθεση κατά ενός υπολογιστή, που πολλοί θα ήθελαν να είχαν στο σπίτι τους.

Η απάντηση του περιοδικού ήταν αρκετά αντικειμενική, αλλά σαν USER ενός ARCHIE 3000, θα ήθελα να συμπληρώσω κάποια νέα στοιχεία:

i) Η βιβλιοθήκη των εφαρμογών και των παιχνιδιών του είναι αρκετά μεγάλη και καλύπτει, κατά τη γνώμη μου, τις ανάγκες κάθε user. Ισως αν ο φίλος μας έβλεπε ακόμα και την επιστολή αυτή, που είναι τυπωμένη με ένα από τα κορυφαία προγράμματα DTP, και που απ' ότι ξέρω δεν υπάρχει ανάλογο σε ποιότητα γιά την Amiga (είμαι πρώην Amiga user), να καταλάβαινε τι ενοοώ. ii) Ενας υπολογιστής σαν τον Αρχιμήδη δεν είναι απλώς ένα game machine σαν την Amiga, αλλά και ούτε ένα lifting ένος παλιού standard σαν τα compatibles.

iii) Ο Α3000 είναι σχετικά νέος υπολογιστής, και όπως και η Amiga στα πρώτα βηματά της, είναι φυσιολογικό να έχει περιορισμένο αριθμό προγραμμάτων. Αν και έχω ήδη 93 δισκέττες γεμάτες κάθε είδους, και είμαι μόνο μιας εβδομάδας χρήστης.

iv) Απόδειξη των ικανοτήτων του είναι ότι έχει μπεί σε όλα τα Αγγλικά πανεπιστήμια, και ακόμα και στους χημικούς μηχανικούς του Ελληνικού Πολυτεχνείου.

Παρόλα αυτά, καταλαβαίνω τον πόνο του κυρίου Μάνου, γιατί και γω τον έχω νιώσει όταν ήμουν κάτοχος ένος Sinclair ZX Spectrum, βλέπωντας την Amiga την οποία κατηγορούσα, ώσπου τελικά έγινα κατοχός της. Ποιός ξέρει ίσως μια μέρα ο κύριος Μάνος να γίνει και αυτός ένας φανατικός κάτοχος ενός Α3000.

ΦΙΛΙΚΑ
ΚΑΤΣΙΚΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

Και μιά χειρόγραφη δήλωση: Το USER έλειπε από τον δυναμικό χώρο των υπολογιστών. Τώρα που ήρθε κοντά μας το καλωσορίζουμε με την καρδιά μας.

ΔΥΟ ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

ΜΗΤΡΙΚΑ ΓΙΩΡΓΟ: Ευχαριστούμε πολύ και καλός πολίτης!

ΣΚΟΥΦΑ ΓΙΩΡΓΟ: Επειδή στο γράμμα σου θίγονται πολλοί και αναφέρεσαι σε μία καυτή κατάσταση, στείλε μας τα πλήρη στοιχεία σου (τηλέφωνο, διεύθυνση κλπ.) και το γράμμα σου θα δημοσιευτεί ΑΥΤΟΥΣΙΟ! Αυτό είναι απαραίτητο για να είμαστε και εμείς καλυμμένοι από το νόμο.



Αγαπητοί φίλοι γεια σας και πάλι. Η μεγάλη ανταπόκριση στη στήλη μου με έχει γεμίσει χαρά και οι δικοί σας έπαινοι είναι για μένα η καλύτερη αμοιβή. Κατόπιν δική σας απαίτησης ο νικητής καθενός από τους μίνι διαγωνισμούς μας δεν θα ανακοινώνεται στο επόμενο τεύχος αλλά στο μεθεπόμενο. Αυτό θα γίνεται για να έχουν χρόνο περισσότεροι αναγνώστες να απαντήσουν και για να διευκολυνθούν και οι φίλοι μας της επαρχίας, όπου το περιοδικό φτάνει με καθυστέρηση λόγω των γνωστών προβλημάτων. Άλλωστε η αύξηση των συμμετοχών θα κάνει τον ανταγωνισμό περισσότερο ενδιαφέροντα. Έτσι λοιπόν εξακολουθώ να δέχομαι απαντήσεις για το πρόβλημα με τις λίρες. Στο μεταξύ όμως δεν θα σας αφήσω ήσυχους. Ιδού λοιπόν το νέο μας προβληματάκι που θα σας απασχολήσει για το μήνα αυτό: **Πώς μπορείτε με δώδεκα σπίρτα να φτιάξετε έξι τετράγωνα πλευράς ενός σπίρτου το καθένα;**

Απλό έτσι; Όχι ιδιαίτερα. Μην ψάξετε για πολύπλοκα και εξεζητημένα tricks (π.χ. σπασμένα σπίρτα ή επικαλυπτόμενα τετράγωνα). Αρκεί μια φαεινή ιδέα για να φτάσετε στη λύση. Αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη!

Δεν θα σας κουράσω άλλο. Στείλτε μου τις απαντήσεις σας στη γνωστή διεύθυνση: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ, Για τη στήλη "Big Trouble".

Ο τριανταδυάμπιτος

BIG



MOUTH

KONIX. Αληθεύει ότι την KONIX σκοπεύει να αγόρασει η COMMODORE μαζί **με όλα τα δικαιώματα διάθεσης και εμπορίας αυτής; Ο αντιπρόσωπος της KONIX τι θα κάνει τελικά; Θα διαθέσει στην Ελληνική αγορά το μηχάνημα με τη καρέκλα; Θα δούμε την COMMODORE Ελλάδας να κάνει διάθεση στην παιχνιδομηχανή και τον ίδιο να μένει στα κρύα του λουτρού;**

■ STE. Διαβάζοντας άρθρο γνωστού περιοδικού, στον πάνω χώρο της σελίδας αντίκρισα με έκπληξη τον τίτλο TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ . Καλά, αν το STE είναι περιφερειακό, τότε ποιός είναι ο υπολογιστής;

■ **Περί γνωστού μηχανήματος ο λόγος. Σκηνές απείρου κάλλους διαδραματίστηκαν μεταξύ εκδότη του χώρου και διευθυντή πωλήσεων γνωστής αντιπροσωπείας, γιά το θάψιμο του μηχανήματος. Χειροδικίες και ανταλλαγές φιλοφρονήσεων. Κατατέθηκε μήνυση και η συνέχεια... επί του δικαστηρίου!**

Καταστήματα πολλά σκέφτονται να κλείσουν ή να αλλάξουν ιδιοκτήτη. Αναδουλειές ή συμφέροντα;

Αρκετοί εισαγωγείς δισκεττών είναι εξαγριωμένοι που χάνουν πολλά χρήματα από τις πωλήσεις δισκεττών που μένουν στις αποθήκες τους, αφού με την εξόντωση της κόπιας σταμάτησαν και οι μεγάλες παραγγελίες των καταστημάτων του κέντρου τα οποία παράγγελναν με ρυθμό χιλιάδων!

■ Πειρατεία PART II. Τι γίνεται βρε παιδιά με τις κόπιες, σταμάτησαν; ή συνεχίζουν να κοπιάρουν τα καταστήματα στο κέντρο; Κάτι ψίθυροι γιά σκοτεινά υπόγεια μυστικές πορτες, πατάρια και διάφορα τέτοια έχουν έρθει στα αυτιά μου, εως και γιά τηλεφωνικές παραγγελίες με παράδοση στο σπίτι του πελάτη! Αυτό θα πει εξυπηρέτηση!

■ **Καταζητείται επεξεργαστής 68000 (μακρόστενος ή τετράγωνος) που συνήθως κυκλοφορεί σε πλακέτες STE. Ο ευρών αμοιφθήσεται!**

■ Γνωστή αντιπροσωπεία παιχνιδιών η οποία ανήκει σε εκδοτικό οργανισμό (κάτι μου θυμίζει αυτό) ενοχλήθηκε από το BIG MOUTH του USERάκια και αρνήθηκε να βάλει διαφήμιση αν δεν κλείσει η στήλη! Βέβαια αυτό δεν θα γίνει ποτέ.

■ **Μεγάλη αντιπροσωπεία μηχανημάτων προτιμά να βάζει διαφήμιση σε περιοδικά-προσπέκτους τριψήφιας κυκλοφορίας και περιοδικά-εφημερίδες, μόνο το USER αγνοεί! Γιατί;**

■ Οσον αφορά την άλλη μεγάλη αντιπροσωπεία πολύ δημοφιλούς μηχανήματος (άσε που έχει βαρέσει διάλυση), αγνοεί και αυτή το USER! Γιατί;

■ **Είδανε ότι το USER με την ανοδική πορεία που ακολουθεί σύντομα θα γίνει το πρώτο σε κυκλοφορία περιοδικό και βάλθηκαν όλοι να το ξεκάνουν. Μικρά-μεγάλα καταστήματα, αντιπροσωπείες software, μηχανημάτων και όχι μόνο. Σαμποτάζ-Συκοφαντίες-Βρώμικος πόλεμος. Εμείς συνεχίζουμε και ο Θεός (USER) βοηθός.**

■ Πολύς θόρυβος γίνεται με τα original παιχνίδια που ανοίγονται και αποκαλύπτουν μέσα τους δισκέτες CRACKED BY PARANOIMIA!!! Η μπόρα έχει πάρει όλες τις αντιπροσωπείες. Κάποιος κάνει κακόγουστα αστεία, ή...

ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ

ΣΤΟ USER

ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

ΕΝΑ ΥΠΕΡΟΧΟ T-SHIRT

ΚΑΙ 10% ΕΚΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥ USER



ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

- ΝΑΙ! Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για έναν χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό σας στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο: .... με το ποσό των 4.400 δρχ. αντί 4.800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η, από την συνδρομή, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω ΑΜΕΣΩΣ πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου!!!
- Με την συνδρομή μου αυτή λαμβάνω δωρεάν το T-SHIRT του USER.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **Τ.Κ.** ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... **ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ** .... **ΗΛΙΚΙΑ** ....

ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΠΟΥ ΕΧΩ ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: ....

Σημ.: Κόστος συνδρομής για την Ευρώπη: 7.500 δρχ.
Κόστος συνδρομής για την Κύπρο: 5.000 δρχ.

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ HALL OF FAME!

Συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το **τώρα** για να διαμορφώσετε **εσείς** τα TOP TEN του επόμενου μήνα!

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ:

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΠΙΘΑΝΟ Ν' ΑΓΟΡΑΣΩ

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΩ

- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA
- ☐ PC
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ SPECTRUM

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: .... **ΤΗΛ:** ....

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

USER

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 25 JOYSTICKS!

Κι αυτό το μήνα σας δίνεται η ευκαιρία να κερδίσετε πολλά δώρα, λαμβάνοντας μέρος στον τέταρτο (μέσα σε τρία τεύχη!) διαγωνισμό που διοργανώνει το USER. 25 joysticks διαφόρων σχημάτων, μεγεθών, χρωμάτων και χρημάτων σας περιμένουν! Πώς όμως θα τα κερδίσετε; Μελετήστε με προσοχή τον πίνακα με τα γράμματα που σας δίνουμε παρακάτω. Ο πίνακας αυτός κρύβει μέσα του λέξεις (αγγλικές) που σχετίζονται με υπολογιστές και που σίγουρα όλοι τις έχετε ακούσει ή διαβάσει. Ψάξτε λοιπόν και βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις (οριζόντια, κάθετα και διαγώνια) και στείλτε μας το κουπόνι συμμετοχής με τις λέξεις αυτές σημειωμένες. Εμείς για να σας βοηθήσουμε, δίνουμε με πιο έντονα γράμματα μία λέξη: USER!



Θα ληφθούν υπ' όψη οι απαντήσεις που θα φτάσουν μέχρι την Παρασκευή 4 Μαΐου, ενώ σε περίπτωση ισοβαθμίας θα γίνει κλήρωση στα γραφεία του περιοδικού την Δευτέρα 14 Μαΐου στις 11 π.μ. οπότε και μπορούν οι νικητές να παραλάβουν τα δώρα τους. Μην ξεχνάτε τη διεύθυνσή μας: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ. Να συμπληρώσουμε ότι τα δώρα πρόσφεραν οι εταιρείες GREEK SOFTWARE, PIM EXPRESS, DELTA COMPUTERS και LASE.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ USER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

....

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ: ....

....

A	I	G	C	P	A	E	R	F	D	T	A	U
W	L	U	M	O	N	I	T	O	R	C	B	Z
G	V	K	Q	L	M	A	**U**	**S**	**E**	**R**	K	P
U	T	E	Z	T	E	P	F	O	H	C	P	A
B	C	Y	I	Q	M	T	U	F	I	P	Z	B
D	O	B	K	F	O	L	E	T	F	U	E	O
D	U	O	E	A	R	B	S	W	E	V	B	H
L	Y	A	Y	P	Y	Y	H	A	I	R	S	M
M	X	R	H	M	O	T	V	R	A	F	E	Y
R	R	D	E	J	O	Y	D	E	U	D	S	Q
F	Z	O	T	V	H	U	P	E	O	K	F	X
G	A	T	S	O	M	L	S	M	A	L	D	S
H	R	F	P	R	I	N	T	E	R	N	Q	A

F – 15 STRIKE EAGLE II

ΤΟΥ Δ. ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗ

Αγαπητοί συνάδελφοι, γεια σας και πάλι. Γι' αυτό το μήνα έχουμε δυο καινούργια και πολύ καλά SIMULATORS. Το ένα είναι το F – 15 STRIKE EAGLE II, που αφορά μια πολύ βελτιωμένη μεταφορά του γνωστού F – 15 STRIKE EAGLE της MICROPROSE. Το δεύτερο αφορά ένα SIMULATOR όπου μπορούμε να πετάξουμε με διάφορους τύπους αεροσκαφών αλλά ...του 2ου παγκοσμίου πολέμου!! Αν έχετε βαρεθεί τ' άχαρα και κρύα JET και θέλετε να οδηγήσετε πραγματικό αεροπλάνο κι όχι πύραυλο, με πραγματική δράση, τότε αυτό το πακέτο είναι το καλύτερο που κυκλοφορεί! Αλλά ας ξεκινήσουμε με το F – 15 πρώτα.

Όπως είπαμε λοιπόν το F – 15 STRIKE EAGLE II αποτελεί μια βελτιωμένη έκδοση του παλιού. Το τελευταίο της οικογένειας των F – 15 που θ' ασχοληθούμε, είναι ένα από τα καλύτερα μαχητικά πολλαπλού ρόλου όλου του κόσμου. Οι δύο General electric F110 μηχανές του και ο πολύ καλός σχεδιασμός του, το κάνουν πολύ γρήγορο και πολύ ευέλικτο μαχητή στον αέρα. Επίσης με καινούργια ηλεκτρονικά ο πιλότος έχει την ευχέρεια να «βλέπει» τον στόχο μέσω κάμερας οποιαδήποτε στιγμή.

Σε συνδυασμό τώρα με τα πολύ καλά γραφικά, 3 – D, καλό Animation και πολλή πλοκή που προσφέρει έχετε μπροστά σας πολλές ώρες δουλειάς. Μια πολύ καλή δουλειά ακόμη από την MICROPROSE. Αυτή η εντύπωση ξεκινά από την στιγμή που θα πιάσετε στα χέρια σας το πακέτο. Περιλαμβάνει 4 έγχρωμους χάρτες με τις τέσσερις περιοχές όπου θα κάνετε τις επιχειρήσεις σας. Αυτές είναι: Κεντρική Ασία, Βιετνάμ, Περσικός κόλπος και Λιβύη. Οι χάρτες είναι πραγματικά πολύ λεπτομερείς και αυτό θα σας βοηθήσει πολύ, όπως και το εξαιρετικό Manual που διαθέτει. Φορτώνοντας τώρα το παιχνίδι, αρχικά μας ζητά να διαλέξουμε δυσκολία ή DEMO. Οι τέσσερις επιλογές δυσκολίας είναι οι ακόλουθες: ROOKIE, PILOT, VETERAN, ACE. Φυσικά για την αρχή θα ξεκινήσετε επιλέγοντας την ROOKIE. Αμέσως μετά εμφανίζεται το μενού "THEATER" όπου διαλέγουμε περιοχή όπου θα πετάξουμε. Σ' αυτό το σημείο υπάρχει κι άλλη μια επιλογή (Other Areas), όπου μπορούμε με scenario disk, να πετάξουμε και σ' άλλες περιοχές αλλά και άλλους χάρτες βέβαια.

Κατόπιν μετά απ' αυτό μαθαίνετε την αποστολή σας. Δηλαδή από που θα απογειωθείτε, πρωτεύοντα στόχο κ.λπ. Εδώ σ' αυτό το σημείο πρέπει να σταθείτε λίγο ώστε να «διαβάσετε» την περιοχή στον χάρτη. Αυτό θα σας βοηθήσει να προσανατολιστείτε πιο εύκολα. Επίσης, θα πρέπει

ΤΙΤΛΟΣ	F15 II Strike Eagle
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	5900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

να έχετε ήδη διαβάσει την κάρτα που έχει το πακέτο και σας αναλύει τα πλήκτρα ένα – ένα, καθώς και το HUD. Άλλωστε πρέπει να ξέρετε ότι στον αέρα δεν υπάρχουν και πολλά περιθώρια σκέψης. Προσοχή λοιπόν.

Τώρα, αν έχετε διαλέξει το επίπεδο δυσκολίας "ROOKIE", τότε θα βρεθείτε κατευθείαν στον αέρα! Αν όχι, τότε θα πρέπει να το απογειώσετε εσείς πρώτα. Το κόκπιτ είναι αρκετά απλό αλλά με καλό σχεδιασμό που το κάνει αρκετά ρεαλιστικό. Περιλαμβάνει τρεις μεγάλες οθόνες (σαν το F – 16 combat pilot), αλλά έχουν στάνταρ λειτουργίες. Η πρώτη από αριστερά απεικονίζει τον χάρτη της περιοχής με τους στόχους σαν χρωματιστούς σταυρούς. Η κεντρική οθόνη τώρα είναι πολύ ενδιαφέρουσα. Στο κέντρο της είναι ένα αεροσκάφος (το δικό σας), ενώ γύρω απεικονίζονται στόχοι όπως άλλα αεροπλάνα, αεροδιάδρομοι, ραντάρ κ.λπ. Ο χάρτης μετακινείται ολόκληρος καθώς το αεροσκάφος αλλάζει πορεία, ενώ το ίδιο μένει πάντα στο κέντρο. Τέλος η δεξιά οθόνη είναι η κάμερα που αναφέραμε στην αρχή, και βλέπουμε τον στόχο κοντά και καθαρά,







ενώ ένας κομπιούτερ απεικονίζει την απόσταση, τον τύπο και την διεύθυνση που βρίσκεται ο στόχος.

Κάτω από τις οθόνες τώρα βρίσκονται αριστερά οι 3 λυχνίες ενδείξεως οπλισμού κοντινής – μεσαίας αποστάσεως αέρος – αέρος και αέρος – εδάφους (AMRAAMS – SIDEWINDERS – MAVERICKS). Δεξιά βρίσκονται τα warning lights (φώτα προειδοποιήσεως). Το HUD τώρα εκτός από το μέγεθος του δεν διαφέρει και πολύ από τ' άλλα. Προσέξτε μόνο στο Heading (πυξίδα) όπου βρίσκεται ένα μικρό τριγωνάκι (INS Waypoint) το οποίο θα πρέπει να βρίσκεται στην σωστή θέση πάντα ώστε να βρίσκετε εύκολα την πορεία σας. Θα πρέπει δηλαδή να βρίσκεται πάντα στο κέντρο. Μπορείτε όμως να χρησιμοποιήσετε και το Autopilot (αυτόματο πιλότο), ο οποίος όμως βγαίνει εκτός με το παραμικρό άγγιγμα στο joystick!

Με τα Function Keys τώρα μπορούμε να δούμε αριστερά – δεξιά – πίσω και από διάφορες όψεις το αεροσκάφος. Επίσης έχουμε το Missile view, όπου μια κάμερα παρακολουθεί τον πύραυλο καθώς πηγαίνει προς κάποιο στόχο. Από γραφικά τώρα το simulator αυτό τα πηγαίνει πάρα πολύ καλά. Τα τριών διαστάσεων γραφικά σε συνδυασμό με την μεγάλη πείρα της ειδικής πλέον εταιρείας στα flight simulators το ανεβάζουν σε πολύ υψηλά επίπεδα. Πολύ καλή κίνηση, μεγάλη αίσθηση της πτήσης, πάρα πολύ καλή λεπτομέρεια. Υπάρχουν πλοία, τανκς, βάσεις, ραντάρ και πολλά – πολλά αεροσκάφη εχθρικά και μη, να διασχίζουν τον ουρανό. Το animation βέβαια άριστο, κάτι που παρατηρείται τελευταία πολύ κι ανεβάζει την ποιότητα.

Όλα αυτά τώρα και σε συνδυασμό με τον εύκολο χειρισμό του θα έλεγα ότι το κάνουν ένα από τα καλύτερα simulators του είδους. Άλλωστε αυτό θα το καταλάβετε και μόνοι σας από την πρώτη πτήση. Φαίνεται ότι η MICROPROSE αλλά και άλλες εταιρείες έχουν καταλάβει ότι τα FLIGHT SIMULATORS έχουν αρχίσει και διαδίδονται πολύ. Στο κάτω – κάτω είναι και προγράμματα που αξίζει να ασχοληθεί κανείς μαζί τους. Για τα στοιχεία της πτήσης δεν αξίζει να αναφερθώ διότι το manual είναι πολύ λεπτομερές, όσον αφορά θέματα προσέγγισης για προσγείωση, αερομαχίες κ.λπ. Υπάρχουν πολλές παραστατικές εικόνες επίσης. Τέλος, το μόνο μελανό σημείο, ίσως για λίγους, η έλλειψη RUDDER. Αλλά αυτό όπως είπαμε, μόνο για τους απαιτητικούς!

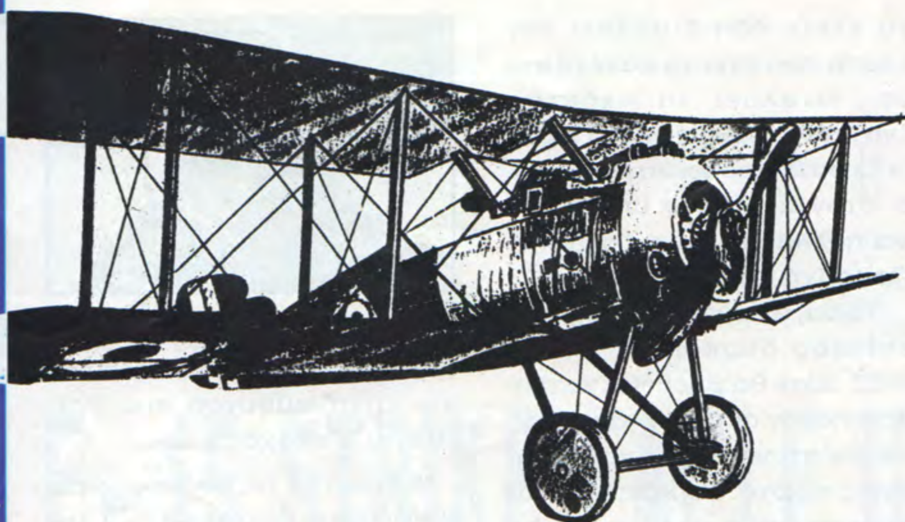


ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	94
ΠΑΚΕΤΟ	94
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ / ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	**90**

Ας περάσουμε τώρα στο THE BATTLE OF BRITAIN. Όπως είπαμε λοιπόν στην αρχή, αν θέλετε να οδηγήσετε πραγματικό αεροπλάνο και θέλετε να βρεθείτε στην ατμόσφαιρα του 2ου παγκοσμίου πολέμου, τότε πρέπει ν' αποκτήσετε αυτό το πακέτο. Και είμαι σίγουρος, ότι οι φίλοι των αεροπλάνων θα συμφωνήσουν μαζί μου στο ότι αυτός ο εξομοιωτής θα πρέπει να βρεθεί στο TOP των προτιμήσεων.

Και αλήθεια, τι πιο όμορφο από το να πετάς με ένα από τα πιο δημοφιλή μαχητικά αεροσκάφη που έδρασαν αυτή την εποχή; Τι θα λέγατε για ένα Ju 87 stuka (το γνωστό γερμανικό βομβαρδιστικό – καταδιωκτικό καθέτου εφορμήσεως) ή ένα Hurricane ή ένα Spitfire; Και όχι μόνο αυτά. Το πρόγραμμα σας δίνει την δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα σε BF 109 E, BF 110 C – 4, DO 172 – 2, He 111 H – 3, JU 88A – 1.

ΤΙΤΛΟΣ	Their Finest Hour
HOUSE	Lucasfilm
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	-
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



THEIR FINEST HOUR

BATTLE OF BRITAIN

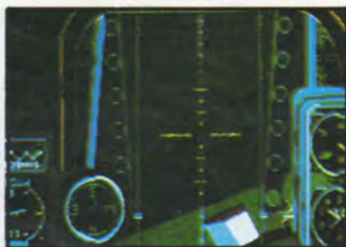
Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά. Κατ' αρχήν, το manual που περιέχεται στο πακέτο, το θεωρώ άριστο. Όχι μονάχα από πλευράς ανάλυσης του κάθε αεροσκάφους, αλλά περιγράφει στον αναγνώστη και με φωτογραφίες και με αρκετό κείμενο την ιστορία της εποχής. Επίσης δίνει πληροφορίες για το κάθε αεροσκάφος ξεχωριστά, για τα κόκπιτ τους, τις δυνατότητές τους, ενώ στο τέλος αναλύει την τεχνική της πτήσης και δίνει στον αναγνώστη να καταλάβει και να μάθει το αεροσκάφος του και τον τρόπο που πετά. Ακόμη πολύ καλά αναλύει και τις τεχνικές ελιγμών μάχης, ξεχωριστά για καταδιωκτικά και ξεχωριστά για βομβαρδιστικά. Μην ξεχνάτε ότι την εποχή αυτή, δεν υπήρχαν πύραυλοι fire and forget, και μόνο η αρμονική συνεργασία πιλότου κι αεροπλάνου έδινε την νίκη. Ειδικά η τεχνική του πρώτου.



Τέλος, στις δύο τελευταίες σελίδες αυτού του manual, περιέχονται δύο χάρτες πολύ λεπτομερείς όπου φαίνονται οι περιοχές στις οποίες και θα δράσετε. Ας κοιτάξουμε όμως από πιο κοντά τον εξωμοιωτή και ας δούμε και το αεροσκάφος.

PC USER

Τα δύο πρώτα αεροσκάφη που μπορείτε να διαλέξετε είναι τα πιο φημισμένα Αγγλικά καταδιωκτικά του 2ου παγκοσμίου πολέμου, τα περιβόητα Spitfire και Hurricane. Γρήγορα και ευέλικτα καθώς ήταν έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του πολέμου. Στο πρόγραμμα τώρα, αυτά αναπαριστούνται πολύ ρεαλιστικά. Από το κόκπιτ μέχρι την πτήση. Το κόκπιτ και στα δύο είναι το ίδιο. Άλλωστε και στην πραγματικότητα δεν διέφεραν πολύ. Έπειτα σε όλα τα αεροσκάφη την εποχή εκείνη υπήρχαν πάνω – κάτω τα ίδια βασικά όργανα. Υψόμετρο, ταχύμετρο, σκόπευτρο, στροφόμετρο, δείκτης καυσίμων, πυξίδα, τεχνητός ορίζοντας κ.λπ. Το manual σ' αυτό το σημείο είναι πολύ λεπτομερές για όλα τα αεροσκάφη. Στην συμπεριφορά τους στην πτήση ίσως δυσκολευτείτε λίγο, μια και τα STALL είναι πολύ εύκολο να συμβούν. Τι θέλω να πώ; Ότι παρόλο που οι μηχανές τους ήταν αρκετά ισχυρές, δεν είχαν την δύναμη να «τραβούν» το αεροσκάφος σε ανοδική πορεία με ρυθμό ανόδου 3000-4000 πόδια το λεπτό. Τουλάχιστον αυτό συμβαίνει στον εξωμοιωτή. Γι' αυτό έχετε το



νου σας στην ταχύτητα (η οποία πέφτει αρκετά γρήγορα!), και επίθεση πάντα από ψηλά! Έτσι θα έχετε την άνεση για κυνήγι! Αν θέλετε να κάνετε "loop", θα πρέπει με τέρμα τις στροφές του κινητήρα και ταχύτητα 300 μίλια και πάνω να το επιχειρήσετε.

Μα ας περάσουμε τώρα σε κάτι πολύ σπουδαίο: τα πολυβόλα μας!! Και τα δύο αεροσκάφη έχουν 4 πολυβόλα των 303 σε κάθε φτερό με δικαίωμα ριπών 300 – 334 (αναλόγως το αεροσκάφος). προσοχή μόνο στο ότι πρέπει να πλησιάσετε αρκετά τον στόχο ώστε να φαίνεται πιο μεγάλος από το σκόπευτρο και προπαντός οικονομία. Σ' αυτό το σημείο πρέπει να τονίσω ότι αφού διαλέξετε αποστολή και αεροσκάφος, μπορείτε





να διαλέξετε άπειρες σφαίρες, άπειρα καύσιμα, άπειρα χτυπήματα και ικανότητα των αντιπάλων σας. Αλλά αν θέλετε να είστε ρεαλιστές όμως...

Τα επόμενα αεροσκάφη είναι γερμανικά. Τα δύο πρώτα είναι το γνωστό BF 109E – 3 Messerchmitt και το δικινητήριο BF 110C – 4. Ειδικά το πρώτο ήταν πολύ άξιος αντίπαλος των Spitfire. Εδώ υπάρχουν αρκετές διαφορές στο κόκπιτ μια και το δεύτερο εκτελούσε και αποστολές βομβαρδισμού. Επίσης διέθετε και πίσω πολυβολείο. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να πολυβολείτε κι από την ουρά σας. Το πρόγραμμα σ' αυτό το σημείο όμως έχει κι ένα καλό: στο πίσω πολυβόλο έχει ένα λαμπάκι που όταν ανάβει (χρώμα κόκκινο) σημαίνει ότι υπάρχει χειριστής του πολυβόλου. Αυτό βέβαια το κανονίζετε εσείς χρησιμοποιώντας το πλήκτρο A. Έτσι αρκείστε μόνο στην οδήγηση.

Περνώντας τώρα στα βομβαρδιστικά έχουμε κατά σειρά το δημοφιλές Ju 87 stuka, ενώ ακολουθούν τα DO 17z – 2, το He 11H – 3 και τέλος Ju 88 – A – 1. Όλα τώρα διαθέτουν κι άλλους πολυβολητές όπως π.χ. στην ράχη του αεροσκάφους. Καλό ό-



B A T T L E   O F   B R I T A I N

όμως είναι να έχετε τον αυτόματο πάντα ON στα πολυβόλα, μια και τώρα έχετε να παίξετε και το ρόλο του... βομβαρδιστή!!! Όπως βλέπετε λοιπόν, το πρόγραμμα σας υπόσχεται πάρα πολλή δράση!!

Περνώντας όμως στα γραφικά και την κίνηση εκεί είναι που γίνεται κυριολεκτικά χαμός!! Αλλά με την καλή έννοια! Σκηνές που πραγματικά θυμίζουν κινηματογραφικό έργο. Αντίπαλα και φιλικά αεροσκάφη να γεμίζουν τον αέρα, φανταστικές αερομαχίες που εξελίσσονται μπροστά στα μάτια σας. Αξίζει να δείτε (καθώς χτυπάτε κάποιο αεροσκάφος) τον τρόπο που πετάγονται... κομμάτια από αυτό, ενώ αρχίζει να φλέγεται. Και αν σκάσει αμέσως καλώς, διότι αν συνεχίσει να πέφτει φλεγόμενο θα έχετε την απόλαυση να δείτε την πολύ ρεαλιστική εγκατάλειψη του πιλότου απ' αυτό ενώ συγχρόνως ανοίγει και το αλεξίπτωτό του!! Επίσης πολύ ρεαλιστική στιγμή είναι την ώρα που παίζετε τον ρόλο του βομβαρδιστή. Αξίζει να δείτε



τις βόμβες που πέφτουν και σκάνε η μία μετά την άλλη!!! Όπως επίσης και η δυνατότητα να ξαναδείτε



σκηνές από την αερομαχία μέσω μιας κάμερας που ελέγχετε εσείς. Κάτι σαν "BLACK BOX", όπου όμως



μπορείτε να δείτε το αεροσκάφος σας από πολλές πλευρές.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	96
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	—
ΓΕΝΙΚΑ	95

Πραγματικά, η δράση που υπάρχει σε συνδυασμό με τα πολύ καλά γραφικά και κίνηση είναι το κάτι άλλο! Κάτι που αν δεν το δεις, δεν το καταλαβαίνεις. Κι αν σκεφτείς ότι το πρόγραμμα το είδαμε σε PC με EGA, τότε... καταλαβαίνεις περί τίνος πρόκειται!

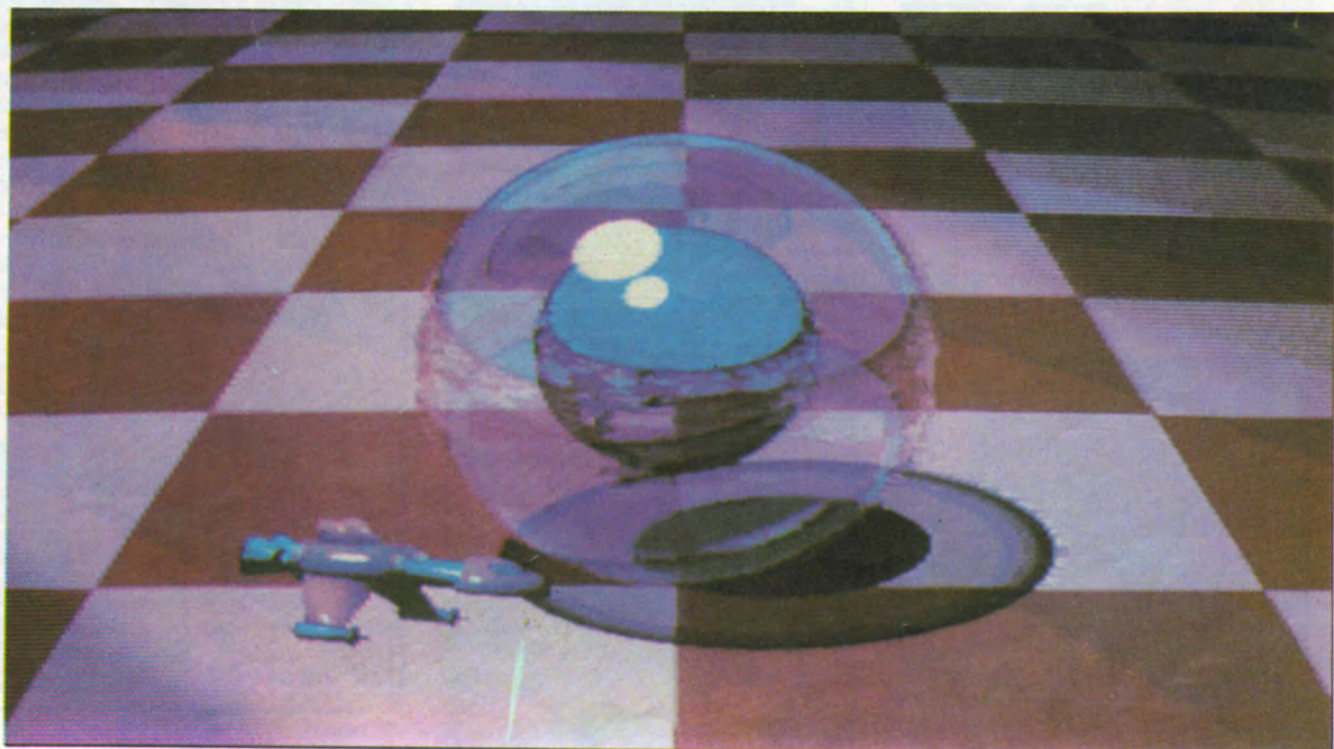
Τέλος θέλω να τονίσω ότι το όλο πρόγραμμα θα σας κρατήσει για πολύ καιρό στην οθόνη σας. Είμαι σίγουρος ότι θα σας ενθουσιάσει! Βλέπετε άλλωστε, είναι κάτι που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα FLIGHT SIMULATORS που έχουμε μπουχτίσει θα έλεγα. Ενώ παράλληλα σας φέρνει στην ατμόσφαιρα της εποχής με τρόπο πολύ άνετο λόγω των ρεαλιστικών σκηνών. Συγνώμη μόνο που δεν μπόρεσα να σας δώσω περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό λόγω χρόνου και χώρου. Αν κάπου βρείτε δυσκολία, μπορείτε να μου γράψετε στην διεύθυνση του περιοδικού. Ραντεβού στο επόμενο τεύχος και ως τότε... καλές αερομαχίες!

THE WORLD OF DIGITAL IMAGE

Η σελίδα αυτή φιλοδοξεί να σας βοηθήσει ν' ανακαλύψετε την... καλλιτεχνική φλέβα που πιθανόν να κρύβετε μέσα σας ή να τελειοποιήσετε αυτήν που ήδη έχετε αναπτύξει. Ανοίξτε λοιπόν τον υπολογιστή σας, πάρτε ένα καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα και αφήνοντας τη φαντασία σας να ταξιδέψει σε μέρη μακρινά δημιουργήστε! Δημιουργήστε εικόνες που νομίζετε ότι αξίζει πραγματικά να δημοσιευτούν και στείλτε τις στο περιοδικό. Εμείς θα επιλέξουμε τις πιο όμορφες και θα σας δώσουμε την ευκαιρία να τις δείτε τυπωμένες μέσα απ' αυτή τη στήλη, μαζί με το όνομά σας. Η καλύτερη εικόνα (picture of the month) θα βραβεύεται με μία ετήσια συνδρομή στο USER, ενώ στο τέλος του χρόνου θα ανακηρυχθεί η εικόνα της χρονιάς (picture of the year) που θα κερδίσει ένα special δώρο!

Υπάρχουν όμως και ορισμένες προϋποθέσεις. Κατ' αρχήν οτιδήποτε στείλετε πρέπει να το έχετε φτιάξει μόνοι σας και να μην είναι «δανεισμένο». Ακόμη πρέπει απαραίτητα να δίνετε τα πλήρη στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο) καθώς και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήσατε (υπολογιστής, πρόγραμμα, άλλες συσκευές π.χ. scanner, digitizer, camera κ.τ.λ.). Προαιρετικά μπορείτε να δίνετε ένα τίτλο στην εικόνα, ενώ θεματολογικά δεν έχετε κανένα περιορισμό. Είμαστε βέβαιοι ότι θα ανταποκριθείτε και σ' αυτή μας την πρωτοβουλία και μένει μόνο να σας υπενθυμίσουμε τη διεύθυνση του περιοδικού:

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ,
Τ.Θ. 26154, 10682 ΑΘΗΝΑ. •



THE PRICE

Α ΠΟ ΤΗ ΣΤΗΛΗ ΑΥΤΗ ΘΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΑ COMPUTER GAMES ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΗ ΔΙΑΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΣΠΟΥΔΑΙΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΤΗΝ ΠΛΟΚΗ Η ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΗΧΟ ΤΟΥΣ, ΣΙΓΟΥΡΑ ΟΜΩΣ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΕΛΚΥΣΤΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥΣ, ΠΟΥ ΤΑ ΚΑΝΕΙ ΠΡΟΣΙΤΑ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΕΚΕΙΝΟΥΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΝ ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΜΕΡΙΚΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ MONITOR ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΤΟΥΣ ΜΕ ΤΟ JOYSTICK ΣΤΟ ΧΕΡΙ.

BIONIC COMMANDO



Ο πολιτισμός που ξέρουμε έχει καταστραφεί από ένα στρατό εξωγήινων κατακτητών. Οι λίγοι επιζώντες του πλανήτη στηρίζουν τις ελπίδες τους στον βιονικό κομμάντο με το μηχανικό χέρι.

Η αποστολή του είναι η εξής: Έχει μαθευτεί ότι οι εξωγήινοι ετοιμάζονται να εκτοξεύσουν ένα πύραυλο ο οποίος θα καταστρέψει όλο το ανθρώπινο γένος. Ο κομμάντο πρέπει να φτάσει στον πύραυλο και να τον καταστρέψει.

Για να φτάσει όμως πρέπει να περάσει ένα σωρό εμπόδια. Μοναδική βοήθεια που έρχεται από τους γήινους είναι διάφορα αντικείμενα που ρίχνονται με αλεξίπτωτα: πολυβόλο, εκτοξευτήρας χειροβομβίδων, φλογοβόλο και TURBO charger για το βιονικό χέρι.

Τα γραφικά του παιχνιδού αν και είναι απλά (τύπου cartoon) σε πολλά σημεία ξαφνιάζουν π.χ. στην τρίτη πίστα υπάρχουν τεράστια ρομπότ υπό κατασκευή που λειτουργούν εν μέρει.

Το scrolling της οθόνης είναι αρκετά ικανοποιητικό και η μουσική "τρώγεται" Το εκνευριστικό είναι ότι τουλάχιστον στον ST δεν υπάρχουν ηχητικά εφφέ και ο παίχτης είναι υποχρεωμένος ν' ακούει τη μουσική σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδού.

Το BIONIC COMMANDO είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι με καταιγιστική δράση, αν και λίγο δύσκολο ομολογουμένως.

OUTRUN

Οδηγείτε μια Ferrari Testarossa και σκοπός σας είναι να περάσετε (μαζί με μια αιθέρια ύπαρξη που βρίσκεται στο διπλανό κάθισμα, και που δεν κάνει τίποτα άλλο απ' το να σας φωνάζει αν κάνετε κάτι λάθος) μια σειρά από πέντε checkpoints. Μέχρι εδώ το παιχνίδι δεν διαφέρει σε τίποτα από όλα τα άλλα του είδους. Υπάρχει όμως μια διαφορά: όταν φτάσετε σε κάποιο checkpoint, έχετε δικαίωμα να διαλέξετε προς ποια κατεύθυνση θα στρίψετε - δεξιά ή αριστερά. Φυσικά, η επόμενη πίστα θα εξαρτάται απ' την επιλογή σας, και, μαθαίνοντας το παιχνίδι, θα μπορείτε να ρυθμίζετε τη δυσκολία του, κάνοντας το είτε πιο εύκολο είτε (αν έχετε μαζοχιστικές τάσεις) πιο δύσκολο.

Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδού τώρα, τουλάχιστον στον ST σίγουρα δεν είναι τα καλύτερα που έχουμε δει σε computer game. Τα sprites είναι χοντροκομένα, η εκλογή των χρωμάτων δεν είναι η καλύτερη δυνατή, ενώ η μουσική καταντά βαρετή μετά από κάποιο διάστημα συνεχούς απασχόλησης με το παιχνίδι. Φυσικά, υπάρχει η δυνατότητα να τον θέσουμε off μέσα απ' το menu, αλλά προσωπικά προτιμώ την βαρετή μουσική (που μοιάζει σε πολλά σημεία μ' αυτήν του coin-op), απ' τα πολύ πιο μέτρια ηχητικά εφέ του παιχνιδιού.

Στα πλην του παιχνιδιού συγκαταλέγεται επίσης και ο μεγάλος χρόνος φορτώματος - περίπου τρία λεπτά - που στην αρχή δεν ενοχλεί και τόσο, στα μετέπειτα παιχνίδια όμως, καταντά μαρτύριο. Ένα άλλο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι και η πολύ μεγάλη ευκολία του, μιας και είναι εύκολο να τελειώσετε το παιχνίδι αν μάθετε το που πρέπει να στρίψετε μετά από κάθε checkpoint.

Γενικά, το Out Run είναι ένα παλιό hit που στέκεται αξιοπρεπώς ακόμα και μπροστά στα καινούργια racing games. Σίγουρα, σε μια τέτοια τιμή είναι ευκαιρία. Αξίζει μια ματιά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	64
ΚΙΝΗΣΗ	66
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΠΛΟΚΗ	82
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**71**

ΤΙΤΛΟΣ	Out Run
HOUSE	Klassix
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



STREET

Η υποθεσή του είναι απλή: Είσαι ένας από τους καλύτερους μαχητές της Γης και γυρίζεις το κόσμο δοκιμάζοντας τη δύναμή σου με διάφορους αντιπάλους που προσπαθούν να σου κλέψουν τη δόξα. Ανάλογα με τη χώρα που πηγαίνεις ο κάθε αντίπαλος έχει διαφορετικό τρόπο μάχης.

Έτσι στη Ιαπωνία συναντάς τον Retsu ένα βουδιστή μοναχό και τον Getci, ένα νίντζα που εξαφανίζεται και πετάει αστεράκια, στην Αμερική τον Joe, που παίζει full contact και τον Mike, ένα νέγρο μποξέρ, στην Αγγλία τον άγριο Panu Birdie (πρόσεξε τις κουτουλιές του) και το δάσκαλο του καράτε Eagle, στη Κίνα τους Lee και Gen, δάσκαλοι και οι δύο του Kung Fu, και τέλος στην Ταϊλάνδη τον Adon και το τερατώδη Sagat.

Για να νικήσεις κάποιον αντίπαλο πρέπει να του πάρεις δύο αγώνες. Νικώντας και τους δύο πρωταθλητές κάθε χώρας παίρνεις μέρος σ' ένα bonus γύρο στον οποίο σπας μ' ένα χτύπημα

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	74
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**80**

IS RIGHT!

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	78

ΤΙΤΛΟΣ	Bionic Commando
HOUSE	Klassix
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

FIGHTER



ένα ορισμένο αριθμό τούβλων.

Το Street Fighter είναι ένα από τα λίγα προγράμματα που διαφέρουν τόσο πολύ οι εκδόσεις του στο κάθε computer. Η έκδοση του π.χ. στον Atari είναι πολύ εύκολη και νικάς αμέσως, αν εξαιρέσουμε βεβαίως την Ταϊλάνδη.

Στον Commodore όμως συναντάμε την ίδια δυσκολία που συναντάμε στο ηλεκτρονικό, πράγμα που κάνει το παιχνίδι πιο συναρπαστικό, αλλά δυστυχώς τα sprites είναι πολύ μικρά.

Είναι κι αυτό ένα απ' τα αξιόλογα coin-op conversions που ήταν και θα είναι πάντα στη μόδα, αλλά όπως και να γίνει δεν μπορούμε να φτάσουμε το ηλεκτρονικό - ή μήπως μπορούμε;

ΤΙΤΛΟΣ	Street Fighter
HOUSE	Klassix
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

BARBARIAN

Να ένα από τα πιο κλασσικά computer games, και λέω κλασσικά γιατί υπάρχει από όσο θυμάμαι τον ευατό μου να έχει computer.

Θυμάμαι την έκδοση του στο μικρό μου Spectrum, ένα πολύ καλό για την εποχή του πρόγραμμα, που δεν διαφέρει σε πολλά σημεία από τις εκδόσεις του στα άλλα computers (αν εξαιρέσουμε βέβαια τις δυνατότητες του Spectrum στον ήχο και το χρώμα.

Στον Commodore 64 έπειτα, το ίδιο πρόγραμμα, με βελτιωμένο ήχο και χρώμα και τη χαρακτηριστική χοντρότερη ανάλυση του computer.

Φυσικά και όταν αγόρασα τον Atari μου το πρόγραμμα αυτό δεν μπορούσε να λείψει. Και είναι τέλειο. Όμως δεν μίλησα καθόλου για το πρόγραμμα, που έχει ένα σενάριο σχεδόν σαν παραμύθι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	81

Ο κακός μάγος *Drax* έχει κλέψει και σκλαβώσει την πριγκήπισσα *Μαριάννα.* Η μόνη της ελπίδα είναι ο μυστηριώδης βάρβαρος που έρχεται από τα υπερβόρεια (βλέπε Κόναν).

Όμως ο δρόμος του βάρβαρου είναι δύσκολος και ποτισμένος στο αίμα. Μέχρι να φτάσει στο κάστρο έχει να αντιμετωπίσει 9 δύσκολους αντιπάλους. Οι κλάγγες των όπλων, οι φωνές πόνου, τα τεντωμένα νεύρα από την αγωνία και κυρίως το πέσιμο μερικών κεφαλιών δεν λείπουν από το παιχνίδι.

Στο τέλος κάθε μονομαχίας ένα μικρό πράσινο τερατάκι έρχεται να πάρει το χαμένο στη φωλιά του (δεν παραλείπει βέβαια το κεφάλι αν αυτό έχει πέσει κάπου).

Τελικά φτάνουμε στο μάγο. Η άνιση μονομαχία γίνεται στην αρένα. Ο μάγος από τη μία μεριά εκτοξεύει μπάλλες φωτιάς κι ο βάρβαρος προσπαθεί να τις αποφύγει ζυγώνοντας το μάγο. Αν τα καταφέρει το παιχνίδι τελειώνει καθώς ο βάρβαρος κερδίζει τη καρδιά της πριγκίπισσας (μεταφορικά βέβαια).

Το *Barbarian* μπορεί να παιχτεί διπλό και ο κάθε παίκτης έχει από έναν μονομάχο.

Είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι και ο ωμός ρεαλισμός του το κάνει ακόμα πιο συναρπαστικό.



ΤΙΤΛΟΣ	Barbarian
HOUSE	Klassix
FORMAT	ST, Amiga
ΤΙΜΗ	2400
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD



Το Deluxe Photo Lab είναι μια συλλογή από τρία πολύ δυνατά προγράμματα με ξεχωριστές λειτουργίες το κάθε ένα από αυτά. Τα τρία αυτά προγράμματα είναι το σχεδιαστικό, αυτό που ελέγχει και μετατρέπει τα χρώματα μιας οποιασδήποτε εικόνας και το poster creator που είναι σίγουρα μια μοναδική λειτουργία. Αυτά τα προγράμματα θα σας δώσουν σίγουρα λύσεις στα προβλήματα που είχατε με άλλα σχεδιαστικά πακέτα.



PHOTO LAB

ΤΟΥ Κ. ΒΡΟΥΛΑΚΗ

Το πρώτο πρόγραμμα σας δίνει το δικαίωμα σχεδιασμού σε οποιαδήποτε ανάλυση, περιλαμβάνοντας HAM και Interlace. Έτσι μπορείτε να δημιουργήσετε ότι εικόνα θέλετε, ακόμα και να επεξεργαστείτε digitised εικόνες σε όποια ανάλυση και αν είναι. Άλλο ένα πλεονέκτημα είναι και η ταυτόχρονη λειτουργία δύο εικόνων σε διαφορετική ανάλυση, καθώς βρίσκονται στην μνήμη. Το δεύτερο πρόγραμμα είναι μόνο για έτοιμες εικόνες. Όποτε θέλετε μπορείτε να αλλάξετε τα χρώματα σε οποιαδήποτε ανάλυση και αν βρίσκεστε ή να αλλάξετε το μέγεθος της εικόνας. Το πρόγραμμα αυτό κάνει την δουλειά του αμέσως.

Το τρίτο όμως πρόγραμμα είναι και το πιο εντυπωσιακό και αυτό γιατί μπορείτε να τυπώσετε μια εικόνα μέχρι και 100 τετραγωνικά ανά κομμάτι. Φυσικά μετατρέπει και τα χρώματα (αν το θέλετε). Σίγουρα θα εντυπωσιαστείτε, από την ποιότητα της εκτύπωσης ακόμα και σε ασπρόμαυρο εκτυπωτή. Αυτά που αναφέρω είναι μερικά μόνο από τα προτερήματα του Photo Lab. Στη συνέχεια θα καταγοητευτείτε από τις ικανότητές του. Το Deluxe Photo Lab αποτελείται από δύο δισκέτες. Την Program disk που περιλαμβάνει τα τρία προγράμματα που ανέφερα πιο πάνω (Paint, Posters και Colors), και την Art Disk με μια συλλογή από εικόνες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να μάθετε τα προγράμματα. Οι εικόνες αυτές βρίσκονται σε δύο directories ανάλογα με την ανάλυση που βρίσκονται (HAM x 400 ή HAM x 200). Από την πλευρά των περιφερειακών για να λειτουργήσει το πρόγραμμα χρειάζεται τουλάχιστον ένα megabyte και μερικές initialized δισκέτες για την αποθήκευση της δουλειάς σας. Και φυσικά εάν πρόκειται να τυπώσετε κάποιες εικόνες θα χρειαστείτε έναν εκτυπωτή. Αν έχετε σκληρό δίσκο, το installation είναι πολύ απλό καθώς περιέχεται πρόγραμμα στην πρώτη δισκέτα που κάνει μόνο του την δουλειά.



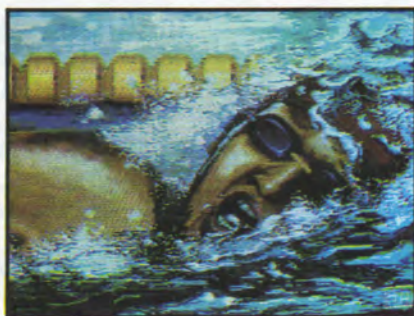
Εάν έχετε ασχοληθεί με σχεδιαστικά σαν τα Deluxe Paint θα βρείτε ότι οι επι-

λογές με το menu, και οι λειτουργίες του πληκτρολογίου σε πολλά σημεία είναι ίδιες, γενικότερα ο χειρισμός των λειτουργιών μοιάζει. Φυσικά τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο εύκολα αν οι ικανότητες επεξεργασίας του Deluxe Paint είναι πολύ περισσότερες από αυτές ενός απλού χρήστη. Για μια καλύτερη και σωστότερη αξιοποίηση του προγράμματος, πρέπει να γίνει λεπτομερές διάβασμα του εγχειρίδιου, ιδίως σε λειτουργίες πρωτόγνωρες.



ΤΟ PHOTO LAB ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ

Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα εμφανίζεται ένα παράθυρο με διάφορες επιλογές σχετικά με την ανάλυση της οθόνης. Το Paint σας δίνει οκτώ διαφορετικές αναλύσεις, τις τέσσερις βασικές με Interlace ή όχι. Εδώ μπορείτε να επιλέγξετε τις οθόνες με διαφορετικές αναλύσεις. Μία από τις αναλύσεις που διαφέρουν, είναι η High Resolution με 640 x 200 pixels. Εδώ χρησιμοποιείτε το ίδιο ύψος με την Low Resolution αλλά μόνο το μισό για το πλάτος. Επειδή η High Resolution χρησιμοποιεί pixels διαφορετικού μεγέθους αλλάζοντας ανάλυση από Low σε High όποιο αντικείμενο έχετε δημιουργήσει θα αλλάξει μέγεθος. Στην Extra Halfbrite χρησιμοποιείται η ίδια ανάλυση με την Low Resolution, αλλά με 64 χρώματα. Από τις πιο δυνατές αναλύσεις είναι η Hold and modify (ή HAM) που σου δίνει 320 x 200 pixels αλλά με 4096 χρώματα. Η Interlace επιλογή μπορεί να μπει σε λειτουργία σε οποιαδήποτε ανάλυση διπλασιάζοντας το μήκος της οθόνης.





Για παράδειγμα η Low Resolution – interlace διπλασιάζει την κάθετη ανάλυση σε 320 x 400 pixels. Δηλαδή τα pixels τους είναι το μισό που σημαίνει ότι μια εικόνα που ήταν στην μνήμη σε Low Resolution θα δείχνει παχύτερη. Το προτέρημα σε αυτή την επιλογή είναι ότι σας δίνεται μεγαλύτερη κάθετη ανάλυση χωρίς καμία μεταβολή στα χρώματα. Το μειονέκτημα είναι ότι στα περισσότερα monitors, το Interlace δημιουργεί ενοχλητικό flickering. Το μειονέκτημα αυτό χάνεται με τη χρήση High Persistance monitors που εμφανίζει την εικόνα σε μεγαλύτερη ταχύτητα από αυτή του flicker.

ΤΟ "PAINT" ΤΟΥ PHOTO LAB

Το Paint είναι το πρώτο από τα τρία προγράμματα του Photo Lab και είναι από τα σημαντικότερα μέρη του. Οι λειτουργίες του μπαίνουν σε ενέργεια από τα pull down menus που είναι συνηθισμένα Amiga menus. Εκεί θα βρείτε τις κλασικές λειτουργίες (Load, save, delete, redraw, undo) και ξεχωριστές όπως το flip, το affect, το depth και άλλες. Η ανάλυση που θα ακολουθήσει θα είναι μόνο για τις πολύπλοκες λειτουργίες. Ας ξεκινήσουμε από την Depth. Η εντολή αυτή σας δίνει το δικαίωμα επιλογής του αριθμού bitplanes στην ανάλυση που χρησιμοποιείτε. (Ο αριθμός αυτός εξαρτάται από τον αριθμό χρωμάτων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε). Δηλαδή ο αριθμός των Bitplanes εξαρτάται από την ανάλυση που διαλέξατε.

Για παράδειγμα σε Low Resolution μπορείτε να επιλέξετε όποιο Depth θέλετε από 1 – 5. Η HAM φυσιολο-

PHOTO LAB

γικά χρησιμοποιεί 6 bit planes, αλλά σας δίνει 5. Ο φυσιολογικός αριθμός επανέρχεται όταν επιλέξετε το μέγεθος της ανάλυσης, γιατί τότε μπορείτε να επιλέξετε Depth. Η Affect επιλογή στο Mode menu σας αφήνει να επιλέξετε ποιά κομμάτια της οθόνης επιλέγονται από την σχεδιαστική λειτουργία. Η λειτουργία αυτή περιέχει ένα άλλο υπομενού με τρεις επιλογές, τις All, Foreground και Background. Όταν εκλεγεί η λειτουργία affect, όλα τα pixels επηρεάζονται από κάθε σχεδιασμό σας. Εάν επιλέξετε foreground η εικόνα που δουλεύετε θα επηρεαστεί αν δεν είναι στο background.



Αντίθετα στο background θα επηρεαστούν μόνο τα μέρη της εικόνας σας που δεν βρίσκονται στο foreground. Έτσι απλά μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του background διαλέγοντάς το από την παλέτα με το δεξί κουμπί του mouse. Είναι πολύ εύκολο να επιλέξετε ποια pixels θ' αλλάξετε στην εικόνα σας. Αυτή η λειτουργία είναι πολύ χρήσιμη σε εικόνες που χρειάζεται μεγάλη λεπτομέρεια. Άλλη μια ενδιαφέρουσα λειτουργία είναι και η Repeat. Αυτή επαναλαμβάνει την τελευταία σας κίνηση πιστά, όποια και αν ήταν αυτή. Είναι χρήσιμη στο σχέδιο, γιατί σας επιτρέπει την επανάληψη των χρωμάτων της βούρτσας μέχρι να βρείτε το χρώμα της αρεσκείας σας.

Η Flip όπως καταλαβαίνετε, αναφέρεται στις βούρτσες, έτσι μπορείτε να την περιστρέψετε με τέσσερις τρόπους: Vert, Horz, 90 μοίρες και σε οποιαδήποτε γωνία θέλετε. Οι τρεις πρώτες περιστρέφουν την βούρτσα σε λίγες μόνο θέσεις, ενώ η τελευταία σε όποιο αριθμό μοιρών και όποια μεριά επιθυμείτε. Αλλάζοντας πρόγραμμα, αλλάζουμε και τρόπο λειτουργίας καθώς το δεύτερο πλεονέκτημα του Photo Lab είναι η επεξεργασία των χρωμάτων σε υψηλό επίπεδο. Η οθόνη με τα χρώματα φορτώνει σχεδόν ταυτόχρονα με το Paint αλλά βρίσκεται πίσω από αυτό μέχρι να ζητηθεί η λειτουργία που καλείται με το πλήκτρο «P». Στα 4096 χρώματα η παλέτα εμφανίζει όλα τα χρώματα που μπορεί να εμφανίσει η Amiga. Τα χρώματα βρίσκονται σε κάθε τετράγωνο στο μέγεθος των 16 x 16 pixels για να μπορούν να εμφανιστούν. Έτσι η επιλογή των χρωμάτων γίνεται με το ποντίκι. Εάν το κρατήσετε πατημένο, τα χρώματα αλλάζουν καθώς κινείτε την μπάρα προς τα κάτω. Η λειτουργία της παλέτας είναι πολύ απλή, το μόνο που χρειάζεται είναι υπομονή για τα επιθυμητά αποτελέσματα.

Τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο εντυπωσιακά στο τρίτο πρόγραμμα καθώς η λειτουργία αυτή είναι σίγουρα η πιο εντυπωσιακή δηλαδή η δυνατότητα για poster. Η οθόνη αποτελείται από δύο μέρη, το αριστερό αποτελείται από τετράγωνα μέσα στα οποία τοποθετείται η εικόνα μας. Το μέγεθος της ελέγχεται από το δεξιό μέρος που περιλαμβάνει το Poster width, height, pagewidth και page height και ένα πίνακα στο κάτω δεξιό μέρος που δείχνει τις συντεταγμένες. Αυτές οι λειτουργίες ελέγχονται από τα βελάκια επιτρέποντάς σας έτσι να επιλέξετε το μέγεθος. Κάθε τετράγωνο αντιπροσωπεύει ένα φύλλο του printer. Εάν η εικόνα γεμίσει την οθόνη τότε το poster θα

αποτελείται από τον αριθμό των τετραγώνων. Στο pull down menu θα βρείτε τις λειτουργίες φόρτωσης, τπωσης και την display. Η τελευταία επιλογή βάζει την εικόνα στα τετράγωνα που επιλέξαμε και την ετοιμάζει για τύπωμα.



ναι εύκολος αν εξαιρέσουμε μερικές λειτουργίες που χρειάζονται κάποια βαθύτερη μελέτη. Στον τομέα της παρουσίασης και της θέσης στην οποία βρίσκονται οι πιο χρήσιμες λειτουργίες το Photo Lab σίγουρα ξεχωρίζει. Αν αναλογιστούμε και τα τρία προγράμματα που περιλαμβάνει, ιδίως το poster δεν έχουμε τίποτα άλλο να πούμε, εκτός από το ότι μας εντυπωσίασε.

Άλλη μια ενδιαφέρουσα λειτουργία είναι και η Repeat. Αυτή επαναλαμβάνει την τελευταία σας κίνηση πιστά, όποια και αν ήταν αυτή. Είναι χρήσιμη στο σχέδιο, γιατί σας επιτρέπει την επανάληψη των χρωμάτων της βούρτσας μέχρι να βρείτε το χρώμα της αρεσκείας σας.

Άλλο ένα προτέρημα του poster θα είναι και η επιλογή της θέσης μιας οποιασδήποτε εικόνας, αν θέλουμε να είναι πλάγια ή ανάποδα. Όταν διαλέξουμε την λειτουργία αυτή και αρχίσει το τύπωμα θα δούμε κάποια στοιχεία στην οθόνη όπως τον αριθμό της σελίδας που τυπώνεται. Μην ξεχνάτε ότι για καλύτερο τύπωμα το μέγεθος που θα διαλέξετε πρέπει να είναι φυσιολογικό και να ταιριάζει στα τετράγωνα, για να μην βγαίνουν σελίδες μισές. Αρκετά εντυπωσιακή λειτουργία.

Τα μόνα προβλήματα που συνάντησα ήταν το effect που δεν λειτουργεί αν αλλάξουμε το μέγεθος της οθόνης και η αισθητή καθυστέρηση στον έλεγχο της μνήμης. Κάτι άλλο που μου φάνηκε κάπως προβληματικό ήταν ότι στην HAM ανάλυση το text δεν φαινόταν καλά και είχε κάτι σαν είδωλο γύρω του δηλαδή fringing. Αν εξαιρέσουμε αυτά τα προβλήματα, το Photo Lab είναι από τα σχεδιαστικά πακέτα που εντυπωσιάζουν ιδίως όταν έχουν ικανότητες σαν του Depth ή του Poster.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Σίγουρα το Photo Lab είναι από τα πιο γνωστά και εύχρηστα προγράμματα που βοηθούν τον επαγγελματία αλλά και τον ερασιτέχνη σχεδιαστή να δημιουργεί τις επιθυμητές εικόνες. Ο χειρισμός εί-



USER'S
Mail Order



QUICKJOY 125 V SUPERBOARD
5.200 CODE: J10



ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ

QUICK SHOT XIII		4.700	CODE: J12
GP 500		5.400	CODE: J13
MAGIC		5.400	CODE: J14
QUICKJOY	SV201	5.450	CODE: J15



PRO 5000
7.300 CODE: J03



NAVIGATOR
3.600 CODE J18



QUICK SHOT II TURBO
3.800 CODE: J02

JOYBOARD	6.950	CODE: J04
ELITE	5.100	CODE: J05
RACEMAKER	9.300	CODE J16
CHALLENGER	10.500	CODE J17



QUICKJOY 122 II
2.900 CODE J07



QUICKJOY
124 II TURBO
2.500
CODE: J08



QUICKJOY 176 Y TURBOBOARD
4.800 CODE: J12



CRUISER
3.200 CODE J22



QUICKJOY 119 JUNIOR
1.400 CODE: J06



QUICKJOY
123 III SUPERCHARGER
3.200 CODE: J09



SPEEDKING STD
2.400 CODE J21

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5¼



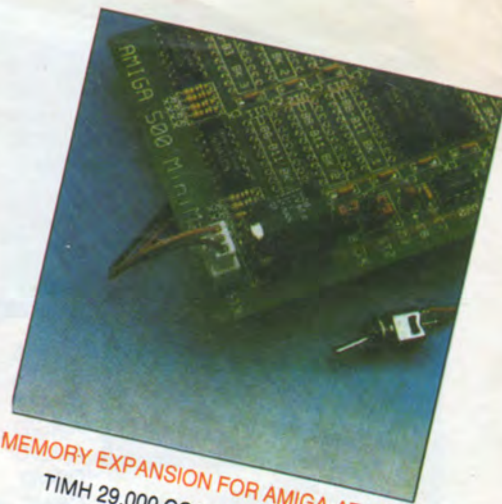
MAXELL	ΚΟΥΤΙ 10	2.200	CODE: D10
TDK	ΚΟΥΤΙ 10	2.400	CODE: D11
PARROT	ΚΟΥΤΙ 10	2.450	CODE: D12
EAGLE	ΚΟΥΤΙ 10	1.450	CODE: D13
FUJI	ΚΟΥΤΙ 10	2.150	CODE: D14
SONY	ΚΟΥΤΙ 10	2.250	CODE: D15
BASF	ΚΟΥΤΙ 10	2.000	CODE: D16
DATALIFE	ΚΟΥΤΙ 10	2.100	CODE: D17
NONAME	ΚΟΥΤΙ 10	1.100	CODE: D18

MOUSE
PC IBM COMPATIBLES 11.500 CODE: J23



MOUSE PAD

OFFICE DATA
TURBO
LASE

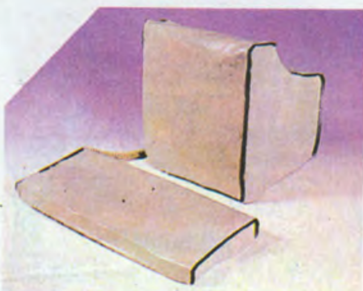


MEMORY EXPANSION FOR AMIGA-ATARI
ΤΙΜΗ 29.000 CODE S15

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3½

MAXELL	ΚΟΥΤΙ 10	3.800	CODE: D01
TDK	ΚΟΥΤΙ 10	4.650	CODE: D02
PARROT	ΚΟΥΤΙ 10	3.750	CODE: D03
EAGLE	ΚΟΥΤΙ 10	3.300	CODE: D04
FUJI	ΚΟΥΤΙ 10	3.900	CODE: D05
SONY	ΚΟΥΤΙ 10	4.100	CODE: D06
BASF	ΚΟΥΤΙ 10	3.800	CODE: D07
DATALIFE	ΚΟΥΤΙ 10	3.600	CODE: D08
NONAME	ΚΟΥΤΙ 10	2.500	CODE: D09

ΚΑΛΥΜΑΤΑ



LASE	PC	3.300	CODE: K001
LASE	HOME	2.800	CODE: K002
LASE	PRINTER	2.100	CODE: K003
LASE	MONITOR	2.200	CODE: K004
LASE	C-64/28	2.200	CODE: K005
LASE	ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ	1.500	CODE: K006
MATRIX	PC	2.200	CODE: K007
MATRIX	HOME	2.200	CODE: K008
MATRIX	PRINTER	1.200	CODE: K009
MATRIX	MONITOR	2.200	CODE: K010



MONITOR STAND

12''	4300	CODE: T21
14''	5.400	CODE: T22

PRINTER STAND

UNIVERSAL	2.100	CODE: T18
PRO	2.350	CODE: T19
PROPLUS	4.100	CODE: T20

ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ DISK DRIVES

5¼	1.100	CODE: T17
3½	1.100	CODE: T18
3	1.400	CODE: T19

ΚΑΛΩΔΙΑ



ΔΕΥΤ. DISK DRIVE		2.000	CODE: C009
CASSETTE		1.150	CODE: C010
SCART	AMIGA 5m	3.000	CODE: C011
	AMSTRAD 5m	4.000	CODE: C012
	ATARI 2m	3.000	CODE: C013
	ARCHIMEDES 2m	1.850	CODE: C014
PARALLEL	STANDARD SIZE	1.400	CODE: C001
	3m	2.850	CODE: C002
	5m	4.000	CODE: C003
	10m	7.000	CODE: C004
SERIAL	3m	3.450	CODE: C005
	5m	4.800	CODE: C006
AMSTRAD 6128	STANDARD SIZE	1.850	CODE: C007



DISK DRIVE FOR AMIGA-ATARI

3,5" ΤΙΜΗ 29.000 CODE S13
5,25" ΤΙΜΗ 48.000 CODE S14



ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

OFFICE DATA	3½	15 ΘΕΣΕΩΝ	1.200	CODE: T05
FAC-PAC	3½, 3	12 ΘΕΣΕΩΝ	1.300	CODE: T06
FAC-PAC	3½, 3	25 ΘΕΣΕΩΝ	1.550	CODE: T07
FAC-PAC	5¼	60 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T08
TAI-PAC	3½	80 ΘΕΣΕΩΝ	2.700	CODE: T09
TAI-PAC	3½	100 ΘΕΣΕΩΝ	3.500	CODE: T10
TAI-PAC	3½	210 ΘΕΣΕΩΝ	5.700	CODE: T11
TAI-PAC	5¼	300 ΘΕΣΕΩΝ	6.000	CODE: T12



BAAL
AMIGA 3200
ATARI 3200
C64/D 2400
C64/C 1550
PC 5,25″ 3500
PC 3,5″ 3500

MENACE
AMIGA 3100
ATARI 3100
C64/D 2400
C64/C 1600
PC 5,25″ 3500
PC 3,5″ 3500

CHRONOQUEST
AMIGA 3500
ATARI 3500

OUTLANDS
AMIGA 3200
ATARI 3200

FALLEN-ANGEL
AMIGA 3100
ATARI 3100
SP/C 1500
PC 5,25″ 3500

JAWS
AMIGA 3200
ATARI 3200
AMS/D 2400
AMS/C 1600
C64/D 2400
C64/C 1550
SP/C 1600

BEAST
AMIGA 5700

NEVER MIND
AMIGA 3200
PC 5,25″ 3500
PC 3,5″ 3500

BALLISTIX
PC 5,25″ 3500
PC 3,5″ 3500

POWER DRIFT
AMS/D 2250

HERO'S QUEST
PC 5,25″ 8100
PC 3,5″ 8100

USER'S Mail Order

USER

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΜΕ -Χ-

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

☐ Κος ☐ Κα ☐ Δις ΟΝΟΜΑ .... ΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΑΡΙΘΜΟΣ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΗΛΙΚΑ ....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Νο ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ....

ΑΠΟΣΤΕΛΟΜΕΝΟ ΠΟΣΟ: ....ΔΡΧ. ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ USER	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

ΣΥΝ. ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ☐

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ☐

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ
- ΣΤΕΛΝΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ☐
- ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ!
- *ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ*
- *ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 16%*

USER
ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 ΑΘΗΝΑ
Τ.Θ. 26154

3D HELLICOPTER
PC 5,25″ 5300
PC 3,5″ 5300

COLONEL'S BEQUEST
PC 5,25″ 8000
PC 3,5″ 8000

DRAKKHEN
PC 5,25″ 3300
PC 3,5″ 3350

HIGHWAY PATROL II
PC 5,25″ 3300
PC 3,5″ 3350
AMIGA 3300
ATARI 3300

JUMPING JACKSON
AMIGA 3300
ATARI 3300

HOSTAGES
AMS/C 1550
AMS/D 2100

TEENAGE QUEEN
AMS/C 1550
AMS/D 2100

SAFARI GUNS
PC 5,25″ 3300
PC 3,5″ 3300
AMIGA 3300

FULL METAL PLANET
PC 5,25″ 3300
PC 3,5″ 3300

CHICAGO 90
PC 5,25″ 3300
PC 3,5″ 3350
AMIGA 3300
ATARI 3300

JACK NICKLAUS GOLF
AMS/D 2500
PC 5,25″ 3400
AMIGA 3400

INTERPHASE
ATARI 2250

THE MUSCLE CARS
AMIGA .3450

THE CYCLES
PC 5,25″ 3400
PC 3,5″ 3500
AMIGA 3500

VETTE
PC 5,25″ 5200
PC 3,5″ 5200



TURBO OUTRUN
SP/C 1550
C64/C 1550
AMIGA 3300
ATARI 3300

HINT BOOKS
POLICE QUEST II 1800
LARRY II 1800
SPACE QUEST III 1800

HARD DRIVIN
AMS/C 1500
AMS/D 2250
SP/C 1500



KICK-OFF
AMS/C 1500
AMS/D 2250
C64/C 1500
ATARI XL 1500

DOUBLE DRAGON II
C64/C 1500
AMIGA 3200

BOMBER
C64/C 2000
PC 5,25″ 7300

GHOST BUSTERS II
C64/C 1500
PC 5,25″ 5200

COMMANDOS COLLECTION
AMIGA 4200
ATARI 4200

AMERICAN DREAMS
PC 5,25″ 4200
PC 3,5″ 4200
C64/C 3000
AMIGA 4200
ATARI 4200

EUROPEAN DREAMS
PC 3,5″ 4200
PC 5,25″ 4200
AMIGA 4200
ATARI 4200

BLUE ANGEL
PC 5,25″ 5200
PC 3,5″ 5200

DON'T GO ALONE
PC 5,25″ 3400
PC 3,5″ 3400

THIRD COURIER
PC 5,25″ 3400
PC 3,5″ 3400

EASYTECH ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ

ΓΕΙΑ ΣΟΥ.... ΜΕ ΛΕΝΕ ΚΩΣΤΑ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΜΙΚΡΟΣ ΜΟΥ ΦΙΛΟΣ Ο ΜΑΡΙΟΣ. ΚΑΛΟΣΩΡΙΣΕΣ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΑΣ

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΤΕΩΝΑΣ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΘΑ ΣΑΣ ΔΩΣΕΙ ΑΚΡΙΒΟ COMPUTER!

Ω! ΑΣΤΕΙΕΥΕΤΑΙ. ΜΗΝ ΤΟΥ ΔΙΝΕΤΕ ΣΗΜΑΣΙΑ ΔΕΝ ΞΕΡΕΙ ΤΙ ΛΕΕΙ!

ΧΩΡΙΣ ΑΣΤΕΙΑ ΣΤΟΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΠΕΛΑΤΗ ΤΟΥ ΕΔΩΣΕ ATARI ΑΝΤΙ ΓΙΑ AMSTRAD ΠΟΥ ΗΘΕΛΕ

ΒΟΥΛΩΣΤΟ ΜΑΡΙΕ! ΛΟΙΠΟΝ ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΟΥ ΦΙΛΕ ΜΟΥ;

ΘΑ ΣΑΣ ΚΟΡΟΪΔΕΨΕΙ ΣΙΓΟΥΡΑ. ΣΑΣ ΤΟ ΛΕΩ ΣΙΓΟΥΡΑ

Larson

ΣΤΙΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ, ΠΩΣ ΘΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΙΟΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΜΠΙΣΤΕΥΕΣΤΕ;

Στις μέρες μας η αντικειμενική πληροφόρηση για τα computers είναι πολύ ελλειπής. Καταστήματα με άπειρους πωλητές, ελλειπή οργάνωση, ανύπαρκτη υποδομή. Ο κάθε ένας λέει τα δικά του και προσπαθεί έτσι να σας μπερδέψει περισσότερο.

Μην τους πιστεύετε. Όμως η EASYTECH έχει ξοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Ανταλλαγών Η/Υ, προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές, και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.



Γιατί στο τέλος τέλος, αν δεν εμπιστεύεστε την EASYTECH, τότε ποιον θα εμπιστεύεστε;

"EASYTECH"

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 11472 ΤΗΛ: 6438784

ΜΕ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ

ΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ ΑΡΧΙΖΕΙ ΕΔΩ!

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΕΙ
ΣΤΟΝ ΥΠΕΡΟΧΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΠΙΟ ΘΕΑΜΑΤΙΚΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΙΣΙΤΗΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ



Πετάξτε στην Ιταλία, μείνετε στη Ρώμη 7 νύχτες και ζήστε στο ρυθμό του μεγαλύτερου αθλητικού γεγονότος του κόσμου!

Λεπτομέρειες μέσα στο κουτί του παιχνιδιού.

ΔΩΡΕΑΝ ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ



64 έγχρωμες σελίδες που σας λένε τα πάντα για τους τελικούς της Ιταλίας 1990.

MINI QUIZ

Μια ευκαιρία για να τεστάρετε τις γνώσεις σας:

Ερ. Ποιός τερματοφύλακας δέχτηκε 5 γκολ στο ντεμπούτο του και έγινε αρχηγός ομάδας που κατέκτησε το Παγκόσμιο Κύπελλο;

Απ.

ΑΥΘΕΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ

Με μεταβλητά επίπεδα ικανοτήτων, ταχύτητας και δύναμης. Επιλογή σχηματισμών και συστήματος της ομάδας.

ΠΑΡΤΕ ΤΗ ΘΕΣΗ ΣΑΣ ΣΤΟΥΣ ΤΕΛΙΚΟΥΣ

Διαλέξτε την ομάδα σας από ένα μενού αληθινών επιλογών, αγωνιστείτε σκληρά εναντίον των αντιπάλων σας, περάστε όλες τις φάσεις μέχρι τον τελικό και αντιμετωπίστε τις ομάδες που παίρνουν μέρος στο πραγματικό γεγονός!



ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- **2 Players option**
- **Τηλεοπτικό στυλ παρουσίασης**
- **Ιστορικά στοιχεία ομάδων**
- **Εξελιγμένοι διαιτητές**

... ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ!

Διαθέσιμο για:
CBM AMIGA
ATARI ST
CBM 64/128
AMSTRAD Cassette & Disk
SPECTRUM Cassette

ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!





ARCADE ΕΠΕ, Ελασσόνος 3 35100 Λαμία, Ελλάδα,
Τηλ: 0231-33390 FAX: 0231-38800, ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ: 2774233